

# HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

## DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

JANUAR 1/87

### Star Trek

Raumschiff Enterprise  
fliegt wieder

### Wild Bill spricht

Brisantes Interview mit  
dem Microprose-Boss

Neue »Bard's Tale«-  
Tipts in

★ **Hallo  
Freaks**



<b>Leserbriefe</b>	<b>73</b>
Fragen, Antworten, Kommentare	
<b>Boulder Dash Construction Kit</b>	<b>80</b>
Spielzeug total für Kreative	
C 64 (Atari XL/XE)	
<b>Preview: Star Trek</b>	<b>82</b>
Ein erster Vorab-Bericht über den neuen Spiele-Knäler zur TV-Serie »Raumschiff Enterprise«	
<b>Sanxion</b>	<b>84</b>
C 64	
<b>Werner (mach hin!)</b>	<b>84</b>
Schneider (C 64)	
<b>Starfighter</b>	<b>87</b>
Atari ST (C 64, Schneider)	
<b>Hypaball</b>	<b>87</b>
C 64	
<b>Super Huey II</b>	<b>88</b>
C 64	

<b>1942</b>	<b>88</b>
C 64 (Schneider, Spectrum, C 16)	
<b>Pai Chess</b>	<b>90</b>
Spectrum (Schneider)	
<b>Highlander</b>	<b>90</b>
C 64 (Schneider, Spectrum)	
<b>Age of Aces</b>	<b>92</b>
C 64	
<b>Moonmist</b>	<b>92</b>
C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, MS DOS)	
<b>Galvan</b>	<b>95</b>
Schneider (C 64, Spectrum)	
<b>Airline</b>	<b>95</b>
Atari XL/XE (C 64)	
<b>Ikari Warriors</b>	<b>97</b>
Schneider (C 64, Spectrum)	

<b>Starflight</b>	<b>98</b>
MS-DOS	
<b>Icon Jon</b>	<b>98</b>
Schneider	
<b>Wild Bill Stealey — zwischen Pentagon und Softwarehaus</b>	<b>103</b>
Ein Gespräch mit dem legendären Chef von Microprose Software	
<b>Ein Stündchen mit Anita plauschen</b>	<b>106</b>
Interview mit »The Pawn«- Programmiererin Anita Sinclair	
<b>Antiraid-Wettbewerb</b>	<b>113</b>
Tolle Preise zu gewinnen	
<b>Softnews</b>	<b>113</b>
Aktuelle Neuigkeiten	
<b>Hallo Freaks</b>	<b>116</b>
Neue Spiele-Tips mit Petra	



## Leserbriefe

### Vorsicht, Hype!

Eigentlich ist er in der Schallplatten-Branche zu Hause, aber seit einiger Zeit hat er sich auch im Software-Bereich angesehelt. Hier fühlt er sich sogar recht wohl und hat schon so manches Opfer auf dem Gewissen.

Die übliche Kreatur, von der wir reden, ist der Hype. Unter einem Hype versteht man ein Produkt, das von seiner Firma auf Teufel komm raus gepusht und gepowert wird, obwohl es den Aufwand eigentlich gar nicht wert ist. Durch den gewaltigen Promotion-Aufwand soll der potentielle Käufer dennoch verführt werden – frei nach dem Motto: Erst kommt das Image; das Produkt selber ist zweitrangig.

Der Software-Hype entsteht ganz einfach: Man nehme sich einen großen Namen (TV-Serie, Kino-Film, Spielautomat etc.), fange Monate vor der Veröffentlichung mit massiver Werbung an und rücke ja keine vorzeitigen Testmuster an die Fachzeitschriften raus. Daß sich spielerische Müll, der derart hochgepöppelt wird, dann auch wirklich verkauft, erleben wir von Monat zu Monat. Drum prüfe, wer sich ewig bindet (wer weiß ob sich was besser findet)? Im Klartext heißt das: Niemals „blind“ ein Spiel kaufen, sondern erst einen Blick darauf werfen und unsere menschlichen Tests studieren.

Abschließend noch eine Bitte: Beteiligt Euch weiterhin so aktiv an der Leser-Hitparade! Jeden Tag wird ein Stapel Karten ausgewertet und in einen Redaktions-PC getippt. Da so viele Leser mitmachen, ist das Ergebnis repräsentativ.

Bei der Leser-Hitparade kann man alle vier Wochen mitmachen – einfach die aktuellen drei Lieblingsspiele auf eine Postkarte schreiben. Computertyp nicht vergessen und an unsere Redaktion (Kennwort: Top 10) schicken. Bei der Jahres-Hitparade kann man auch noch mitmachen. Schickt uns bis zum 18. Januar eine Karte mit Eurem

Lieblingspiel 1986. Hier noch einmal unsere Adresse:  
Redaktion Happy-Computer  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8033 Haar bei München  
(PS: Frohes neues Jahr!) (bs)

### Rundum-Meinung

**Ich will mich einmal über die einzelnen Rubriken des Spiel-Teils äußern:**  
— Die Leserbriefseite finde ich ganz gut, da hört man auch mal die Meinung von anderen Leuten.

te auf dem laufenden halten. Ähnliches gilt für Soft-News: Wenn ein wirklich heißes Spiel in der Luft liegt, bringen wir ab und zu schon vorab ein Bildschirmskizze, um die erste Neugier zu befriedigen. Aber Soft-News besteht ja auch aus den Hitparaden, Karikaturen, Klatsch und Tratsch. Es wäre interessant, wenn wir mehr Zuschriften zu diesem Thema erhalten würden. Inwiefern seid Ihr an Vorab-Informationen interessiert und wie sollte die Mischung bei Soft-News aussehen?

uns also jeden Monat die interessantesten Programme heraus. Das sind zum einen die besten Spiele, die uns in den letzten vier Wochen untergekommen sind, zum anderen aber auch Titel mit großen Namen. Wenn ein Spiel also in aller Munde ist, durch Werbung ordentlich gepowert wird oder besonders vielversprechend ist, testen wir es in jedem Fall gaderlos. Das Resultat kann dann auch mal ein knipfelpicker Rüssel sein, zumal wir sehr kritisch bewerten.

Gunship wird zwar in Europa veröffentlicht, aber wahrscheinlich erst Anfang 1987. Die Entwicklungszeit des Spiels hat viel länger gedauert, als erwartet. Ein Test folgt demnachst. (hl)



Stimmung, Jung: Jahreswechsel in unserem Software-Labor

— Die Soft-Story ist zwar interessant, könnte aber zugunsten anderer Teile weggelassen, da gute Spiele doch sowieso noch ausführlich getestet werden.

— Die Spiele-Tests finde ich sehr gut; mit dem Bewertungskästchen sind alle wichtigen Informationen da.

— Soft-News: Hier gilt ähnliches wie für Soft-Story.

— Hallo Freaks: Eine tolle Einrichtung. Allerdings finde ich, daß „Elite“ zu ausführlich behandelt wurde – schlecht für alle, die es nicht besitzen.

(Claus Schubert, München)

Für die lobenden Worte zu nächst mal herzlichen Dank. Bei Soft-Story steht meistens eine Persönlichkeit aus der Computer-Szene im Mittelpunkt und weniger bestimmte Programme. In Ausgabe 11/86 drehte es sich einmal um neue Spiele, weil wir die Gelegenheit nicht verpassen wollten. Euch anläßlich eines England-Besuchs vorab die heißesten Neuheiten vorzustellen. Es stimmt natürlich, daß ein beachtlicher Teil der Spiele später richtig getestet wird, aber wir wollen unsere Leser möglichst frühzeitig mit Informationen über neue Produk-

te Elite-Tips waren ungewöhnlich ausführlich, aber zum einen ist das Programm sehr weit verbreitet (es gehört zu den meistverkauften Computerspielen in Deutschland) und zum anderen lagen uns bündelweise Anfragen vor. In diesem besonderen Fall haben wir deshalb ein regelrechtes Elite-Special gebracht. (hl)

### Wer kommt rein?

Wird im Spiel-Teil jedes neue Programm getestet, egal ob es gut oder schlecht ist, am Ende oder Kauf an- oder abzutreten? Oder werden nur die guten Spiele in den Testberichte erwähnt? Zuletzt würde ich noch gerne wissen, ob (oder wann) die Hubschrauber-Simulation „Gunship“ getestet wird, weil dieses scheinbar sehenswerte Programm schon in einer vorherigen Ausgabe kurz angesprochen wurde. Wird es überhaupt auf den deutschen Markt kommen?

(Christian Schulz, Hamm)

Es ist klar, daß wir aus Platzgründen nicht jede Neuerscheinung testen können. Wir picken

### Tips zu den Spiele-Tips

Uns erreichen regelmäßig einige Fragen zu unseren Hallo Freaks-Seiten mit den Spiele-Tips, die wir an dieser Stelle einmal pauschal beantworten.

Wer Fragen zu einem Computerspiel hat, einen POKE sucht oder bei einem Adventure steckenbleibt, kann an unsere Redaktion, Kennwort „Hallo Freaks“ schreiben. Anfragen werden natürlich kostenlos veröffentlicht. Wir können aber aus Platzgründen leider nicht garantieren, daß alle Fragen abgedruckt werden.

Wer eine Frage entdeckt, die er beantworten kann und sich berufen fühlt, dem armen Leser aus der Patsche zu helfen, kann natürlich helfen. Einfach den Tip aufschreiben und an uns schicken. Alle veröffentlichten Hinweise und Tips werden von uns je nach Qualität und Quantität honoriert. Für Mini-Schnipsel gibt es 20 Mark, aber für ebenso ausführliche wie gute Tips können auch 100 Mark und mehr herauspringen. Wir nehmen auch gerne Hilfen zu Spielen entgegen, für die noch keine Frage veröffentlicht wurde. Wer nicht will, daß sein Name veröffentlicht wird, schreibt das einfach auf den Brief. Briefe ganz ohne Absender akzeptieren wir nicht.

Schritt-für-Schritt-Lösungen werden nicht so gern gesehen, da wir helfen wollen, ohne den Spielspaß zu ruinieren. Karten sind zum Beispiel erwünschte Freak-Delikatesen. Aber auch hier gilt: Wir können leider nicht jeden Spiel-Tip veröffentlichen, der uns erreicht.

Wer dringende Hilfe zu einem Spiel braucht, wende sich bitte schriftlich an Hallo Freaks. Telefonische Anfragen in der Redaktion können wir leider nicht beantworten. (hl/wg)



ocean

DIGITAL  
INTEGRATION ACTIVISION  
AN AMERICA'S SOFTWARE COMPANY

They sold a

MILLION

FIGHTER  
PILOT

Vier Super-Spiele zum  
Preis von einem: Eine  
Flugsimulation, ein  
Karate-Knüller,  
Weltraum-Action  
und ein  
Kino-Hit!

Daley Thompson's  
SUPER-TEST

GHOSTBUSTERS

Auf Kassette und Diskette  
für Commodore 64/128  
Schneider CPC  
Spectrum 48K  
mit deutscher  
Anleitung

Vorsicht vor Graumportern!

Siehe prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anlei-  
tung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Ocean Deutschland, An der Gümpelstraße 24, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Reichware - Mivertreib: rhacno-schindler - Distribution in Österreich: Kassett

Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von und sowie in allen autorisierten Computershops und im guten Versandhandel!

THE  
SQUADTHE  
SQUAD

# Boulder Dash Construction Kit

**Ein Klassiker wird ausgereizt: Fans des Dauerbrenners »Boulder Dash« können jetzt neue Spielfelder selbst zusammenstellen.**

**D**as Geschicklichkeitsspiel Boulder Dash hat sich schon längst seinen Platz in der Software-Ehrengalerie verdient. Unvergessen sind die langen Herbstabende im Jahre 1984, an denen sich ein Großteil unserer Redaktion an diesem Spiel versuchte. Selbst eingeschworene Spiele-Muffel kliebten an Atari- und Commodore-Computern und suchten verzweifelt den Weg ins nächste Spielfeld.

Mittlerweile sind mit »Boulder Dash II« und »Boulder Dash III« zwei Nachfolger erschienen, die jeweils 16 neue Spielfelder bieten. Doch jetzt ist der absolute Leckerbissen für Boulder Dash-Süchtler und solche, die es werden wollen, erschienen. Das »Construction Kit« bietet neben 16 neuen Levels einen komfortablen Editor, mit dem man ohne jegliches programmtechnisches Wissen kreativ sein kann. Mit Joystick und etwas Fantasie gelangen in Windeseile selbstgeschaffene Level, die langen Spielspaß garantieren.

## Do it yourself

Zur Auftrichtung (und Information für Einsteiger) erläutern wir an dieser Stelle das Boulder Dash-Spielprinzip kurz. Der Held des Spiels ist ein putziger kleiner Kerl namens Rockford, der eine merkwürdige Beschäftigung hat. Er muß eine bestimmte Anzahl Diamanten in einem Spielfeld auf sammeln, um die nächste Etappe zu erreichen. Ein Spielfeld ist vormal so groß wie der Bildschirm, auf dem die Grafik geschildert wird, wenn sich Rockford in eine Richtung bewegt.

Das Diamanten-Sammeln hat aber so seine Tücken. In vielen Bildern wimmelt es nur so von Felsen (Boulders), die Rockford weggeschoben kann. Fällt ihm aber ein Felsbrocken auf den zarten Hinterkopf, verliert er ein Leben. Wenn man ein Spielfeld innerhalb des Zeitlimits nicht schafft, hat dies die gleiche un-



angenehme Konsequenz. Außerdem gibt es seltene Wesen, deren Berührung für Rockford tödlich ist. Andererseits verdienen sich einige dieser Wesen in kostbare Diamanten, wenn man einen Felsen auf sie schiebt.

Man muß also oft die Diamanten erst erzeugen, dann auf sammeln, den Ausgang suchen und dann zum nächsten Spielfeld verduften. Räumt Rockford vier Level ab, folgt eine Bonus-Sequenz, in der man ein Extra-Leben erhält und Bonus-Punkte sammeln kann.

Man muß die Besonderheiten der Wesen, die Verteilung der Diamanten, Felsen und Wände genau studieren, um einen Level zu schaffen. Daraus resultiert auch der hohe Spielreiz bei Boulder Dash: Viele Spielfelder verlangen mehr Denkarbeit als Joystick-Kunst, da man regelrechte Puzzles auseinanderpflücken muß, um an die Diamanten heranzukommen.

Das Boulder Dash Construction Kit besteht aus zwei Programm-Teilen: dem Editor, mit dem man Spielfelder selbst entwerfen kann und dem eigentlichen Spiel. Letzteres hat eine Besonderheit: Man kann jetzt einen File-Name einsteppen, der dann geladen wird. Quasi als kostenlose Zugabe wird »Boulder Dash IV« mitgeliefert. Bevor mit dem Editor eigene Levels ent-

## Mitmachen und gewinnen: Wer entwirft das beste Spielfeld?

Wer sich das Boulder Dash Construction Kit zulegt, kann bei unserem neuen Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Databyte und Ariolasoft mitmachen. Wir suchen nämlich das originellste, trickreichste und einfallsreichste Boulder Dash-Spielfeld! Setzt Euch also an den Editor und laßt Euch etwas besonders Tolles einfallen. Schickt uns eine Kopie Eures besten, selbstgemachten Levels auf Diskette oder Kassette.

Damit Ihr Zeit habt, in Ruhe an Euren Spielfeldern zu tüfteln, ist der Einsendeschluß erst am 15. Februar 1987. Unser Boulder Dash-Experten-Gremium prüft jede Einsendung und kürzt die Gewinner. Der 1. Preis für das beste Spielfeld ist ein Boulder Dash-Fan-Paket mit einem gerahmten Rockford-Poster mit Widmung, einem Boulder Dash T-Shirt und drei neuen Databyte-Spielen. Als 2. bis 11. Preis winken je zwei aktuelle Databyte-Spiele und als 12. bis 31. Preis je ein Boulder Dash T-Shirt.

Neben dem Datenträger,

auf dem Euer Spielfeld gespeichert ist, brauchen wir folgende Angaben:

- Computertyp
- File-Name und Lösungsweg des Spielfelds
- Absender

Außerdem habt Ihr die Chance, daß Euer eingesandter Level in »Boulder Dash IV« verwendet wird. Aus den schönsten Spielfeldern wird nämlich ein neues Boulder Dash-Spiel programmiert, bei dem Ihr zu den Autoren zählen könnt! Das Mitmachen lohnt sich also doppelt: Zum einen gibt es Sachpreise zu gewinnen, zum anderen könnt Ihr so ein neues professionelles Spiel mitgestalten!

Alle Einsender erklären sich durch die Einsendung bereit, daß ihr Spielfeld für ein neues Boulder Dash-Programm als Vorlage verwendet werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse: Redaktion Happy-Computer Kemnath: Boulder Dash Hans-Finsel-Str. 2 8013 Haar.

(hl)

stehen, spielt man sich erst einmal an diesen 18 brandneuen und recht gemeinen Spielfeldern warm.

Im Editor erscheint am rechten Bildschirmrand eine Menü-Palette mit zahlreichen Bildsymbolen. Um beispielsweise einen Diamanten in das Spielfeld zu setzen, bewegt man einen Cursor auf das Diamanten-Bild und drückt den Feuerknopf des Joysticks. Wenn man den Cursor nun wieder über das Spielfeld bewegt und dort den Feuerknopf drückt, setzt man jeweils einen Diamanten ab. Auf diese unkomplizierte Weise werden sämtliche Figuren und Gegenstände, die in Boulder Dash vorkommen, aufs Spielfeld gepflanzt. Darunter befinden sich einige Neuheiten, die es beim Ur-Boulder Dash noch nicht gab.

Rockfords Verwandtschaft kann zum Beispiel auftauchen. Man muß eine Spielfigur, die unserem Helden aufs Haar gleicht, unbedingt beschützen. Sobald der Zwillinge-Rockford vernichtet wird, erwacht es auch Ihre Spielfigur! Und dann gibt es noch eine neue Mauer-Variante, die selbständig Lücken schließt und so überraschende Wege versperrt kann.

Einige Kommandos kann man auch über die Tastatur eingeben, was nach ein wenig Gewöhnungseil schneller geht als das Anlicken in der Menü-Palette. Natürlich darf man auch alle Spiel-Parameter bestimmen: Wieviele Diamanten Rockford sammeln muß, um zu entkommen, wieviele Punkte der Spieler pro Level zur Verfügung steht, wie schnell sich Rockford bewegt und so weiter.

An ein paar Sonder-Funktionen hat der Programmierer auch gedacht. Durch »Random« werden per Zufall 20 Objekte (zum Beispiel Felsen oder Diamanten) über das gesamte



Brandneue Level beim Zugabe-Spiel »Boulder Dash IV«

Spielfeld verteilt. Es gibt sogar eine »Line«-Funktion, um ganze Linien mit einem bestimmten Objekt zu ziehen.

Aufgrund der Größe des Spielfelds kann man immer nur ein Viertel davon bearbeiten. Doch durch Druck der Taste <F> erscheint eine Übersichts-karte des ganzen Spielfelds.

Nun positioniert man den Cursor einfach über den Teil des Feldes, den man jetzt bearbeiten will und drückt den Feuerknopf.

Während ein hausgemachter Level im Entstehen ist, kann man jederzeit ein Probespiel wagen. Der Entwurf läßt sich sofort in der Praxis testen und gegebenenfalls verbessern.

GRAFIK	88 ★								
SOUND & MUSIK	44 ★								
HAPPY-WERTUNG	88 ★								

## C 64 (Atari XL/XE)

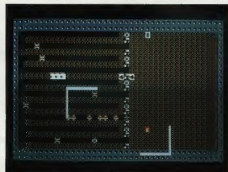
Geschicklichkeits-Spiel

29 Mark (Kassette),

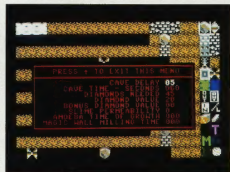
49 Mark (Diskette)

Construction Set für einen

Spieler-Klassiker



Die Spielfeld-Übersicht des Editors



Der Spieler kann alle Parameter leicht einstellen

# Star Trek

**Captain Kirk an Scotty: Bereitmachen zum Beamen. Das Computerspiel zur TV-Serie »Raumschiff Enterprise« ist im Anflug. Die Crew der Spiele-Redaktion präsentiert die ersten Bilder.**



So kennt man Raumschiff Enterprise aus der Fernseh-Serie

**F**este soll man feiern, wie sie fallen. Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums der Fernsehserie Raumschiff Enterprise erscheint jetzt ein aufwendiges Computerspiel, das Captain Kirk, Mr. Spock & Co. mit digitalisierten Bildern auf den Monitor bringt. Das Programm nennt sich nach dem amerikanischen Originaltitel der Serie »Star Trek«.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch einen Test des Spiels versprochen, aber leider sind die Programmierer nicht rechtzeitig fertig geworden. Zu Redaktionsschluss lag uns eine Atari ST-Version vor, die erst zu zirka 80 Prozent fertig programmiert war. Da wir im Gegensatz zu anderen Zeitschriften nur fertige Spiele testen und unsere Leser nicht verschaukeln wollen, kön-

nen wir Euch jetzt leider nur mit einem Vora-Bericht (Preview) dienen. Den kritischen Test mit den Wertungen findet Ihr dann in der nächsten Ausgabe, sofern die Programmierer nicht wieder über die Stränge schlagen und den Termin überziehen.

Die ST-Version, von der wir Euch die ersten Bilder zeigen können, wird als erste erscheinen. Umsetzungen für C 64, Schneider und Spectrum sollen folgen, doch bei ihnen wird man wesentliche Abstriche bei der Grafik machen müssen. Die ist beim ST nämlich ein Leckerbissen und schluckt gleich mehrere hundert KByte. Die wichtigsten Figuren der Serie wurden für das Spiel digitalisiert. So entstanden erstaunlich echte Abbilder sieben Besatzungsmitglieder: Captain Kirk, Mr. Spock,

Scotty, Dr. McCoy, Chekov, Sulu und Lieutenant Uhura.

Zu Beginn erscheint die Kommando-Brücke mit allen Hauptfiguren auf dem Bildschirm. Durch das Anklicken einer Person gelangt man in Unter-menus, in denen man Aktionen einleiten kann, für die die Figuren auch in der TV-Serie zuständig sind.

Auf einer animierten 3D-Sternenkarte klickt man einfach einen Zielstern an und schon kann man mit Überlichtgeschwindigkeit losdrehen. In einem Sonnensystem verläßt der spitzohrige Vulcanier Mr. Spock wichtige Daten über jeden einzelnen Planeten. Außerdem erfährt man, ob das System unter der Kontrolle der Föderation (gut Freund) oder in der Gewalt von Klingonen und anderen

Schurken ist. Captain Kirk kann auch einen Expeditions-Trupp zusammenstellen, der dann wie in der TV-Serie auf einen Planeten gebeamt wird.

Wenn die Enterprise durch ein Sonnensystem fliegt, kann sie auch von einem Raumschiff angegriffen werden. Das Gefecht wird dann in 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die an »Elite« erinnert, aber natürlich viel schneller ist. Im Atari ST waltet und schaltet nicht umsonst ein 68000-Prozessor.

Bei der fertigen ST-Version sollen noch digitalisierte Musik und Sprachausgabe dazukommen. Wenn Star Trek spieltechnisch das hält, was die Grafik verspricht, könnte das Programm ein echter Knüller werden, der nicht nur Enterprise-Fans begeistert. (hl)



Digitalisierte Grafik aus Captain Kirks Logbuch



Kurs auf Saklei: Die 3D-Sternenkarte ist hervorragend animiert



# Databyte presents



**Spy vs Spy - Arctic Attacks**  
Das neueste Abenteuer aus der Spion-gegen-Spion-Reihe! Zwei Spion-Spieler kämpfen auf dem Packeis und sogar in den Eisklammern! Da Krachern die Kräfte und Zittern die Pinguine!



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



**Spy vs Spy - Island Caper**  
Der Spion-Klassiker. Schauplatz ist diesmal eine einsame Insel in der Südsee. Da wackeln die Palmen!



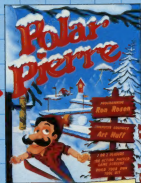
Atari 400/800/XL/XE - Schneider - Spectrum - Commodore 64/128



**Nun kommt Panama-Joe!**  
Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Goldschatz kämpft er sich durch die Anhöhen, Pyramiden, Banane-Totenköpfe und gefährliche Spinnen stellen sich ihm in den Weg. Wird er es schaffen? - Es liegt an Euch!



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Ein schnelles Action-Arcade-Spiel mit brillanter Grafik - für einen oder sogar zwei Spieler!  
Mit Konstruktor-Kit für Eure eigenen Spielfeld-Ideen



Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Das absolute Maß für alle Boulder-Dash-Fans! Darauf habt ihr alle lange gewartet! Macht Euch Euer eigenes Boulder-Dash!



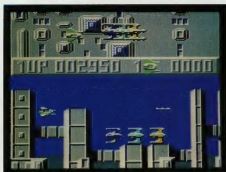
Atari 400/800/XL/XE - Commodore 64/128



Erhältlich bei: Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh, Tel. 0524/805394  
Rushware, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst, Tel. 02101/60040  
Profisoft, Sutthausen Str. 50-52

# DATABYTE

Databyte, 16 Wolsey Mews, Kentish Town, London NW52DX, Tel. 01-482-1755



**D**ie Skandinavier kommen! Daß gute Programme nicht nur in England und Amerika geschrieben werden, beweist der Finne Stavros Fascalas. Sein Actionspiel »Saxxon« ist ein reinerassiges C 64-Programm mit leckerer Grafik, das Action-Fans rauchende Josticks beschären wird.

Die Handlung des Ballerspiels ist ein wenig an den Haaren herbeigezogen, aber in dieser Hinsicht ist man ja einiges gewohnt. Außerirdische haben die Menschheit seit Jahrhunderten beobachtet und sind nun zu den

Entscheid gekommen, daß es sich hierbei um ein ausgesprochen gefährliches Volk handelt. Die schnellen technologischen Fortschritte und die Kriegsfähigkeit der Erdlinge lassen Schlimmes befürchten, wenn die Menschen erst einmal den Weltraum erobern. Die Aliens halten sich jetzt für besonders schlau und wollen zur Vorbeugung die Erde vernichten. In seiner schnellen Kooperation bauen die Amerikaner und Sowjets aber den Super-Abfangjäger Sanktion, der die Erde vor den Angriffen schützen soll.

## Sanxion

GRAFIK	85 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	80 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	79 ★	<div><div></div></div>



C 64

### Action-Spiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

## Ballerspiel der Oberklasse

Der Spieler ist natürlich der Pilot des Schiffs und kämpft nun Level für Level gegen die Angreifer. Der Bildschirm wird in "Urduim"-Manier von rechts nach links gescrollt und der Sanktion-Jäger rauscht flott über verschiedene Landschaften, von wo sich zahlreiche feindliche Sprites die Ehre geben. Das Scrolling ist absolut erstklassig. Außerdem hat sich der Programmierer noch einen kleinen Grafik-Gag einfallen lassen: Im oberen Bildschirm-Drittel sieht man das Szenario aus der Vogel-Perspektive. Das bringt nicht nur

einen tollen Effekt, sondern auch besseren Überblick, da man hier früher sehen kann, welche Gegner sich von links und rechts ansprechen.

Neben der gekannten Grafik sorgen 9 Bonus-Sequenzen, über 80 Angriffsmuster und Rob Hubbard-Musik für die Spiel-Motivation. An Uridium kommt Sanxion alles in allem nicht ganz heran, aber spielerisch gefällt es uns besser als viele andere Action-Programme, die derzeit den Markt überfluten. Wer ein schönes Päng-Päng-Spiel sucht, sollte zusehen. (h)

**Werner (mach hin!)**

GRAFIK	81 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	34 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	39 ★	<div><div></div></div>

Schneider (C 64)

### Geschicklichkeits-Spiel

29 Mark (Kassette).

39 Mark (Diskette)

### Spiel über den gleichnamigen Comic-Helden



**L**ang, genug hat es ja gedauert, aber jetzt liegt endlich das Computerspiel „Werner, Deutschlands ungewöhnlichsten Comic-Helden, vor. Werner mach ihn lautet der vollständige Titel des Werks, für das Comic-Zeichner Brüssel höchstpersönlich die Bilder gemalt hat. Das hat sich auch wirklich gelohnt, denn grafisch ist die neueste Schneider-Version hervorragend. Der Titelheld ist sofort wiederzuerkennen und erscheint in bester Comic-Qualität auf dem Monitor. Für relativ wenig Geld erhält

Gleich vier Programme befinden sich auf der Kassette; die Disketten-Version bietet sogar ein fünftes Sonderpiel.

Zu Beginn wird man von Werner in die hohe Kunst des Meierns eingewiesen. Hier handelt es sich um ein Würfelspiel, bei dem es um gekonntes Schummeln geht. Das ist ganz witzig, aber recht simpel und macht gegen einen Computer nicht allzuviel Spaß. Dafür ist die animierte Grafik von Werner hier eine Wucht.



Dann gibt es zwei recht ähnliche Autorennen, bei denen Werner Feindes ausweichen um Gegenstände aufzusammeln, um mit einer Wageladung Bier rechtzeitig eine Party zu erreichen. Anschließend baut Werner ein Motorrad (Brüel-Slang: «Moderrad»), um es zu verkaufen. Aus einem ansehnlichen Vorrat von Einzelteilen muß man das Gefährt zusammenbauen und anschließend eine Art Blitz-TUV bestehen, denn die Polizisten Helmut und Bruno tauchen natürlich auch auf.

Das fünfte Bonus-Spiel der

Diskettenversion ist allerdings eine Veräppelung: Man kann am Joystick rütteln wie man will, Werner rumst bei seiner Nebelfahrt fast immer gegen einen PKW.

Als Grafik-Demo ist das Programm sehr empfehlenswert, als Spiel kann es hingegen nicht ganz überzeugen. Es ist zwar sehr originell und macht anfangs viel Spaß, aber nach einer Weile läßt die Motivation merklich nach. Für Werner-Fans eine recht witzige Angelegenheit, die spielerisch aber etwas dürrer ausgefallen ist. (H)



# RUSH WARE

Online with the trend.

## präsentiert

# SUPER CYCLE



DEUTSCHE ANLEITUNG

- Für Commodore C 64 / 128 (Kassette + Diskette)
- Jede Rennstrecke hat andere Gefahrenstellen: Wasser auf der Fahrbahn, Eis, Straßensperren und andere gefährliche Hindernisse.
- Auf Tages- und Nachtetappen fahren Sie durch Städte und über Land, durch Hügel-, Berg- und Wüstenlandschaften. In flimmernder Hitze passieren Sie Cape Canaveral.

## EPYX

Super Cycle is a trademark of EPYX, Inc., Sunnyvale, CA.  
© 1988 EPYX, Inc.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH. Mitvertrieb: Microhändler GmbH.

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von   und  sowie in gut sortierten Computershops.

... na dann:  
joyfull X-mas



<b>Worldgames</b> C 64 Disk 35,- 47,- St 79,-	<b>Highlander</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 29,- 45,-
---	--

<b>Galvan</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 29,- 39,-	<b>Sanction</b> C 64 Cass Disk 35,- 47,-
--	---

<b>PSION Chess</b> IBM St 149,- 69,-	<b>Gauntlet</b> C 64, Sp, CPC Atari Cass Disk 35,- 47,-
---	---

<b>Infiltrator</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 32,- 45,-
---

<b>Supercycles</b> C 64 Cass Disk 32,- 47,-	<b>Championship Wrestling</b> C 64 Cass Disk 35,- 47,-
--	---

<b>Hyperbowl</b> C 64 Cass Disk 29,- 45,-	<b>1942</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 29,- 39,-
--	--

<b>Star Trek</b> C 64, CPC, St Disk St-Disk Cass 29,- 45,- 59,-
---

<b>Crystal Castles</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 32,- 45,-	<b>Druid</b> C 64, CPC, Sp Cass Disk 32,- 45,-
---	---

<b>Airlines</b> C 64 Atari 800 XL Cass Disk 39,- 49,-	<b>Moonmist</b> C 64 75,- St, Amiga 85,-
---	---

<b>Boulderdash Constr. Kit</b> C 64 Cass Disk 35,- 47,-	<b>Werner</b> C 64, CPC Cass Disk 29,- 39,-
--	--

# Joysoft

Wir bieten:

■ riesige Auswahl ■ ständig Top-Neuheiten ■ Zubehör ■ Service ■ Blitz-Nachnahme  
(Versandkosten inland DM 5,-, ab DM 100,- liefern wir frei Haus!)

Unbedingt neue Preisliste anfordern! ■ Riesen-Software-Katalog gegen DM 2,- in Briefmarken!

<b>Age of Aces</b> C 64 Cass Disk 35,- 45,-
--

Joysoft Köln  
Matthiasstraße 24-26  
5000 Köln 1  
Tel.: (0221) 239526

Joysoft Düsseldorf  
Humboldtstraße 84  
4000 Düsseldorf 1  
Tel.: (0211) 6801403

**Versand  
nur:**

Joysoft Köln  
Berrenrather Str. 159  
5000 Köln 41  
Tel.: (0221) 41 6634



**S**chon seit einiger Zeit fiebern die Atari-ST-Besitzer dem lange angekündigten Spiel »Starglider« entgegen, das mit einer rasanten 3D-Vektor-Grafik alle Fähigkeiten des ST ausreizen soll. Inzwischen ist das Programm erschienen, und präsentiert sich als rasantes Action-Spiel.

Die Hintergrundstory ist reichlich kompliziert und verworren. Nicht umsonst liegt dem Programm ein knapp 60 Seiten langer Science-Fiction-Roman bei der nicht nur die Handlung erklärt, sondern auch lebenswichtig

tige Tüte für den Spielverlauf gibt. Am Ende läuft aber alles darauf hinaus, daß der Spieler mit seinem Raumgleiter die bösen Invasoren von seinem Heimatplaneten vertreiben muß.

Der AGAV, so der Name des Gleiters, muß sich gegen Hundertwerrern, Raketenwerfern, Raumschiffen und »Gehern«, großen Kampfmaschinen auf zwei Beinen, durchsetzen. Die Gegner rasen nicht nur in fantastisch schneller 3D-Vektor-Grafik über den Schirm, sondern sind teilweise auch noch animiert. So stampfen die

## Starglider

GRAFIK	88 ★	<div></div>
SOUND & MUSIK	71 ★	<div></div>
HAPPY-WERTUNG	76 ★	<div></div>



Atari ST (C 64, Schneider)

### Aktionspiel

39 Mark (Kassette).

59 bis 89 Mark (Diskette)

### Rasend schnelle 3D-Grafik

Geht durch die Landschaft und die vogelförmigen Raumschiffe der Invasoren flattern mit den Flügeln.

Natürlich kommt auch der Sound bei Starglider nicht zu kurz. Hier hat man sich mit dem Programmieren wenig Mühe gemacht und gleich eine Popgruppe ins Studio gesteckt und diese dann digitalisiert. Ebenso gibt es ein paar gesprochene Worte aus dem Computer-Lautsprecher.

Daß die kassettenbesessenen Engländer sich immer noch nicht an den Massenspeicher

Diskette gewohnt haben, merkt man daran, daß es bei StarGlider zwar eine High-Score-Liste gibt, die aber nicht auf der Diskette gespeichert wird.

Die getestete ST-Version von Starglider lebt hauptsächlich von der wahnsinnig schnellen Grafik, die das Spiel sehr action-reich macht. Die Grafik reut den ST zwar nicht vollkommen aus, wäre in dieser Form aber nicht auf einem 8-Bit-Computer zu realisieren. Was also aus den angekündigten Versionen für C 64 und Schneider wird, ist noch nicht abzusehen. Ob

## Hypaball

GRAFIK	76 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	78 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	72 ★	<div><div></div></div>

C-64

Sportspiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

### Science-Fiction-Simultanspiel



Nachdem so ziemlich alle Sportarten, die auf dem Planeten Erde bekannt sind, schon als Computertitel vorliegen, gehen die Programmierer neue Wege: Man verlegt den Schauplatz einfach ans andere Ende der Galaxis und erfindet eine Sportart der Zukunft. Genau das machte ein englisches Programmiererteam und das Resultat heißt „Hy-nahall“.

In diesem Computerspiel treten Sie zum Finale um den Odin-Cup an. Zwei Spieler können gegeneinander spielen und sich

die drei Hypaballer, aus denen jede Mannschaft besteht, vorher aussuchen. Es gibt insgesamt zehn Sportler aus allen Teilen der Galaxis, die ihre Stärken und Schwächen haben. Wählen Sie sorgfältig Ihre drei Team-Mitglieder aus.

Je ein Spieler von jedem Team kann sich nur am Boden der Hypodrom-Arena tummeln. Außerdem hat jede Mannschaft zwei Recken, die dank eines Raketen-Anzugs völlig losgelöst in der Luft herumschwärzen können. In der Mitte des Spielfelds steht eine Säule, an der ein Tor ständig

herauf- und herabschwarz. Sobald ein Spieler den Ball in das Tor befördert (egal, von welcher Seite), bekommt sein Team einen Punkt gutgeschrieben. Behält einer der fliegenden Spieler den Ball länger als 2½ Sekunden, plumpst der Ball zu Boden, damit erst niemand auf die Idee kommt, auf Zeit zu spielen.

Trotz vorhandener Computer-Gegner macht Hypaball zu zweit am meisten Spaß. Die Grafik ist nicht weltbewegend, aber recht flott und übersichtlich. Auf der musikalischen Seite gibt es eine stattliche Titelmelodie und ein

paar Effekte während des Spiels. Spielerisch ist Hypaball einfach, aber recht spaßig. Die Präsentation ist originell (zu Beginn wagt der Fan-Club ein Tanzen und am Schluß sieht man die Schlagzeile der Sportzeitung) und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt. Für Freunde von Sport- und Simultanspielen ist das Programm eine lohnende Anschaffung, aber andererseits auch kein absolut überragender Titel, den man unbedingt haben müßte.



**D**as jüngste Produkt der Fortsetzungsspiel-Masche heißt »Super Huey II«. Sein Vorgänger hatte als preiswerter Flugsimulator einigen Erfolg gehabt, so daß eine Fortsetzung fast schon in der Luft lag. Der Nachfolger bietet sechs neue Missionen, an denen sich ein Pilot messen kann. Die Missionen im einzelnen:

**Resegade:** Ein Wahnsinniger hat den Hubschrauber aus Super Huey I geklaut und muß gestoppt werden, bevor er zu viel Schaden anrichtet.

Bush Fire: In Kalifornien ist ein

Buschfeuer ausgebrochen und Sie müssen es löschen. Außerdem sind Menschen aus dem Feuer zu retten.

**Gulf of Terror:** Decken Sie terroristische Aktivitäten im Mittelmeer auf. Sie dürfen sich zwar gegen Angreifer verteidigen, aber keinesfalls einen Krieg provozieren.

**Öl-Blase:** Ein Öl-Bohrturm brennt! Hier müssen Sie ebenfalls löschen und Menschen retten; diese Aufgabe ist aber wesentlich schwerer als Bush Fire.

**Bermuda Triangle:** Im berühmten »Dreieck des Teufels«

## Super Huey II

GRAFIK	64 ★	
SOUND & MUSIK	38 ★	
HAPPY-WERTUNG	67 ★	



C-64

### Simulation

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

### Hubschrauber-Simulation mit sechs Spezial-Missionen

müssen Wetterbeobachtungen durchgeführt werden.

**Artic Rescuer:** In einem Schneesturm am Nordpol sind einige Wissenschaftler verlorenggegangen.

Jede Mission bietet ihre eigene Grafik und muß deswegen auch extra von Kassette oder Diskette geladen werden.

Gegenüber dem ersten Super Huey hat sich auf den ersten Blick keine Veränderung ergeben. Das Cockpit-Layout ist auch nahezu identisch. Allerdings wurde die Steuerung des Hubschraubers völlig neu ent-

wickelt. Die Steuerung beschränkt sich nicht nur auf das bloße Lenken des Hubschraubers; je nach Mission und Spezialfunktionen verfügbar, außerdem ist ein intelligenter Navigations-Computer an Bord. Schenken können hätte man sich im übrigen die kaum verständliche Sprachausgabe.

Super Huey II ist eine zwar nicht allzu realistische, aber dafür einfach zu spielende Simulation mit gutem Unterhaltungswert. Auch wer den ersten Huey nicht kennt, sollte sich den Nachfolger mal ansehen. (C)

## 1942

GRAFIK	40 ★	
SOUND & MUSIK	61 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

**C 64 (Schneider, Spectrum, C 16)**

### Action-Sale

**39 Mark (Kassette).**

59 Mark (Diskette)

### Automaten-Adaption



**A**n dieser Stelle besprechen wir ein regelreichtes Trend-Spiel. Es erfüllt nämlich alle Kriterien, die auf die Software-Mode der Winter-Saison 1985/87 zutreffen: «1942» ist zum einen ein Schießspiel und zum anderen die Umsetzung eines Spielhallen-Automaten. Dabei handelt es sich allerdings um einen schon etwas betagten Münzschlucken.

Entsprechend einfallslos ist die Handlung: Sie steuern ein Flugzeug über den Bildschirm, das sich während des 2. Weltkriegs durch gut zwei Dutzend

Level von Flugzeugträger zu Flugzeugträger klinken muß. Bei den Flügen über den Ozean greifen feindliche Flieger in allen möglichen Größen an und setzen unserem Brummer hart zu. Doch da gibt es noch den befürchteten Druck auf den Feuerknopf, durch den man den Schurken eine Maschinengewehr-Salve vor die Propeller dehhert.

Durch das Überfliegen von Symbolen kann man sich bessere Waffen zulegen. Die MG-Salven werden breiter gefächert oder man erhält sogar zwei Be-



gleit-Flugzeuge, durch die sich die Feuerkraft gar verdreifacht. Durch Druck auf die Leertaste legt der Flieger einen perfekten Looping hin, um einem Gegner kurzfristig auszuweichen.

Die Abwechslung hält sich doch sehr in Grenzen. Man bekämpft stets die gleichen feindlichen Speeres, die lediglich ihre Anflug-Formationen ändern. Die Grafik sorgt dabei höchstens für Stirnrunzeln. Die Flugzeuge, die über einen eintönigen Hintergrund rauschen, sehen recht ärmlich aus. Die musikalische Seite bietet überdurchschnittli-

che Hausmannskost: Ein nettes Liedchen und die übliche Takka-Takka-Pang-Sprotz-Geräuschkulisse während des Spiels.

1942 hat durchaus einen gewissen Spielreiz. Obwohl das Programm auf den ersten Blick recht schlaun aussieht, kann es eine Weile am Joystick fesseln. Auf der anderen Seite gibt es wesentlich bessere Schießspiele wie zum Beispiel »Urdum«. Als Ballspiel wäre 1942 ein Volltreffer, aber für 40 Mark darf man doch etwas mehr Originalität erwarten. (h)



Nee, ja, wieso? Kennste nich?  
 Werner in disk! Was Du brauchst?  
 Jaaa, Nervenkostüm, Hang zum Glücksspiel,  
 Freunde (guute), Würfelbecher + natürlich,  
 Kamillentee, Flens, Honich, kleines  
 Moderratt (zum Simulieren), zuverlässigen  
 Verkehrsfunk (Werner sacht, gib's nich),  
 nee, ja un dann geht's los!

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

An: ariolasoft, Carl-Berlethmann-Str. 161, 4630 Güttersloh.

**ariolasoft**

Von Experten  
 für Experten.



**P**st Chess<sup>®</sup> ist das neueste Schach-Programm für den Spectrum, das demnächst auch für den Schneider erscheinen soll. Hier hat man besonders viel Wert auf gute Aufmachung gelegt. Das beginnt mit dem netten Titelbild, bei dem ein Zähler mitläuft, der verrät, wie lange noch geladen wird. In der Zwischenzeit kann man sich schon einmal in die ausführliche englische Anleitung vertiefen.

Bei der Grafik hat man die Wahl zwischen der üblichen 2D-Draufsicht auf das Brett und ei-

der ausgezeichneten 3D-Darstellung. Für den dreidimensionalen Modus existieren zwei verschiedene Figurensätze, von denen der erste eher zweckmäßig und der zweite hervorragend detailliert ausgearbeitet ist. Es macht wirklich Freude mit ihm zu spielen, obwohl hinter den breiten Figuren manchmal ein Gegner verschwindet, der dann heimtückisch zuschlägt. Wegen man das verhindern möchte, kann man das Brett auch drehen und aus einem anderen Winkel betrachten. Aber selbst mit einem guten Monitor hat man

## Psi Chess

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	7 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	



**Spectrum (Schneider)**  
**Schachspiel**  
**39 Mark (Kassette)**  
**Viele Funktionen und aufwendige Grafik**

Mühe, die verrechneten Figuren auseinanderzuhalten.

Pa Chess besitzt eine Fülle von Funktionen, die in der Anleitung ausführlich erklärt werden. In drei verschiedenen Eingabemodi stellt der Benutzer durch die verschiedensten Tastenkombinationen Parameter ein, wobei oft zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Das Programm löst auch Math-Aufgaben und eine Schachuhr überwacht die Zeit. Über die fünf Tastenkombinationen, die man drücken muß, um ein neues Spiel zu beginnen, ärgert man sich trotzdem.

Hätte man dieselbe Arbeit wie in die Grafik in die Spielstärke investiert, wäre ein hervorragendes Programm herausgekommen. So spielt Psi Chess aber erst bei längerer Bedenkzeit relativ gut und weist selbst dann noch im Endspiel eklatante Mängel auf. Seine Fähigkeiten sind aber für die meisten Hobbyspieler, die manchmal eine Partie Schach spielen möchten, absolut ausreichend. Bei der Bedienungsfreundlichkeit hätte man sich angesichts der Fülle der Funktionen mehr Mühe geben können. (an)

## Highlander

GRAFIK	38 ★	<div></div>
SOUND & MUSIK	79 ★	<div></div>
HAPPY-WERTUNG	25 ★	<div></div>

C 64 (Schneider, Spectrum)

## Kampfsportspiel

**39 Mark (Kassette).**

59 Mark (Diskette)

**Spiel zum gleichnamigen Film**



**D**ie Trends, die sich auf der PCW-Show in London andeuteten, haben uns eingeholt: Spiele zu Kino-Filmen gehören zu den Favoriten des Jahrgangs 1987.

»HIGHLANDER« lief bereits vor einiger Zeit in den deutschen Kinos. Der Film ist ein etwas obskurer Fantasy-Abenteuer-Streifen, in dem Christopher Lambert einen schottischen Krieger des Mittelalters spielt. Doch er ist kein Kiltträger wie viele andere – er gehört einem Geschlecht an, das aus nicht näher erläuterten Gründen unsterb-

lich ist. Der gute Christopher kann nur von einem ebenfalls unsterblichen Kollegen im Schwertkampf getötet werden.

Alle Befürchtungen, die wir angesichts des nahenden Computerspiels hatten, haben sich bewahrheitet. Die Programmierer haben sich lediglich auf die Schwer-Duelle gestürzt und ein hoffungsloses Kampfsportspiel geschrieben.

Der Untertitel des Films lautet «Es kann nur einen geben». Das hat die Softwarefirma aber nicht daran gehindert, gleich drei Hublander-Spiele auf den Da-



tenträger zu packen, die separat geladen werden. Es handelt sich aber immer um das gleiche Spielprinzip; lediglich Gegner und Hintergrundgrafik ändern sich etwas. Die Hintergrund-Bilder sind Dutzendware und die Kämpfer-Sprites zwar recht groß und bunt, aber plump animiert und grob gerastert.

Martin Gailway hat eine ausgezeichnete Version des Queen-Hits «It's a kind of Magic» beige-steuert, der auch im Film zu hören ist. Dafür beschränken sich die Soundeffekte während des Spiels auf ein Sägebälkern.

Der Film Highlander hat nur recht gut gefallen. Die Handlung ist zwar nicht sonderlich geistreich, aber ausgesprochen unterhaltsam. Das Computerspiel Highlander ist weder geistreich noch unterhaltsam. Außer dem großen Namen und der Musik hat es herzlich wenig zu bieten. Wer unbedingt ein Kampfsportspiel sucht, ist mit vielen Programmen besser bedient als mit dieser Film-Umsetzung. Der *Software-Highlander* ist leider ein ausgespro-

ch13



# ALIENS

## DIE RÜCKKEHR

### DER FILM · DAS SPIEL

Erhältlich für:  
Commodore-64 Diskette und Cassette,  
Schneider Diskette und Cassette,  
Spectrum Cassette.

*Electric Dreams*  
A THIRTIETH CENTURY LTD. PRODUCTION

Vertrieb Deutschland GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Frankfurt 70  
Vertrieb Österreich GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Wien 10  
Vertrieb Schweiz GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Zürich 10  
Vertrieb Frankreich GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Paris 10  
Vertrieb Italien GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Rom 10  
Vertrieb Spanien GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Madrid 10  
Vertrieb Griechenland GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Athen 10  
Vertrieb Portugal GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Lissabon 10  
Vertrieb Schweden GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Stockholm 10  
Vertrieb Dänemark GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Kopenhagen 10  
Vertrieb Norwegen GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Oslo 10  
Vertrieb Finnland GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Helsinki 10  
Vertrieb Schweden GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Stockholm 10  
Vertrieb Dänemark GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Kopenhagen 10  
Vertrieb Norwegen GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Oslo 10  
Vertrieb Finnland GmbH · Postfach 10 00 00 · 1000 Helsinki 10



**S**owohl Flugsimulatoren als auch Actionspiele erfreuen sich derzeit hoher Beliebtheit. Was macht das kluge Softwarehaus also? Es mischt diese beiden Genres und würzt das Ganze mit Edel-Gravik und kriegerischer Handlung. Voilà, fertig ist der potente Hiltien-Stürmer

Nach diesem Rezept wurde »Ace of Aces« gestrickt, ein Browserspiel, das wie eine Flugsimulation aussieht, aber recht wenig damit zu tun hat. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines englischen Bomber-Piloten, der im 2.

Weltkrieg den Deutschen mal zeigen darf, was eine Härke ist.

Es gibt vier Spielsteine, die man beliebig zu einer Mission kombinieren kann: Luftkampf gegen feindliche Kampfflieger und Raketen, die unterwegs nach London sind. Außerdem darf man auch Bomben sprechen lassen: Im Tiefflug muß man über Militär-Züge und U-Boote rauschen, um die tödliche Fracht abzuwerfen.

Die Aufmachung und grafische Präsentation läßt kaum Wünsche offen. Während des Fluges gehen Wolkenbänke mit

## Ace of Aces

GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	



C 64

### Actionspiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

### Schießastiges Flugvergnügen

einem geschickten 3D-Effekt an der Maschine vorbei. Man kann auch einen Blick auf den linken und den rechten Flügel werfen, Radar, Kompaß sowie eine Landkarte beobachten und in den Bombenraum schalten. Die Sprites der Angreifer sind sehenswert und ein stieltes Motorbrummen sorgt für authentischen Sound. Bei der getesteten Disketten-Version darf man sich sogar in eine Helden-High Score-Liste eintragen, die gespeichert wird.

Als grafisch starkes Ballerspiel macht Ace of Aces eine cu-

te Figur, obwohl der Reiz der toten Aufmachung ähnlich wie bei „Infiltrator“ nach einer Weile ab-  
geflacht wird. Und dann wäre da  
noch die unappetitliche Hand-  
lung, die mal wieder etwas Wel-  
kriegs-Mief in die Wohnzimmer  
befördert. Wenn solche morali-  
schen Aspekte ziemlich egal  
sind und ein wirklich gar ge-  
machtes „Fieger-Scheißbeispiel“  
sucht, wird von Ace of Aces ent-  
zückt sein. Da nachgeladen  
wird, ist die Kassetten-Version  
mit gutem Nerven zu genie-  
ßen.

1740

## Moonmist

GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

C 64 (Amiga, Apple II, Atari  
XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS)

### Text-Adventure

80 bls 90 Mark (Diskette)

## Stiller Software-Gruselkrimi



Ihre Ankunft an der Küste von Cornwall ist wahrhaft unheimlich. Die Türme des einsamen Schloßes regen düster in den Nachthimmel. Der Vollmond spendet geisterhaftes Licht, während Sie sich dem Türmchen nähern. Doch was ist das? War da eben ein Schatten am Fenster oder nur eine Phantom-Figur des trübseligen Nebels?

Aus dem Staub machen können Sie sich jedenfalls nicht, denn schließlich verkörpern Sie einen wackeren Detektiv, und eine alte Freundin (Beziehungs-

weise ein alter Freund — das Programm ist flexibel) hat Sie um Hilfe gebeten. Im morschen Schloß Trezillian von Lord Jack geht es nämlich nicht mit rechten Dingen zu. Ein waschechtes Gespenst sucht das Gemäuer heim und ungebetene Gäste wie Glitzspinnen geben sich ein Stelldichein. Außerdem munkelt man, daß irgendwo im Schloß ein Schatz verborgen ist.

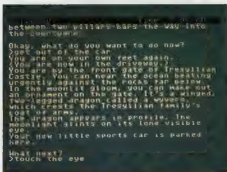
Das neue Infocom-Textadventure «Moonmist» verbreitet solche Gänsehaut-Stimmung und gibt sich dabei besonders Eingestiegen-freundlich. Der Schwie-

rigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, aber die Freunde von kniffligen Puzzles kommen trotzdem nicht zu kurz. Es gibt sogar sechs Varianten und bei jeder ist der Schatz an einem anderen Ort versteckt. Indem man zu Beginn eine von sechs Farben wählt, entscheidet man sich für eine der sechs Szenarien.

Moonmist verbreitet angenehme gotische Grusel-Atmosphäre und bietet neben dem gewohnt guten Pariser ein paar neckische Packungsbeilagen. Neben einem Moonmist-Logo, das man auf ein T-Shirt tätowieren kann, fin-

det man zwei Briefe, einen Besucher-Plan des Schlosses und das aufschlußreiche Magazin «Legende Geister von Cornwall».

Die C-64-Version leidet unter dem nervtötend langsamen Disketten-Zugriffen. Davon einmal abgesehen kann man Mocomist allen Adventure-Fans mit Englisch-Kenntnissen nur empfehlen. Und wenn man das Spiel einmal gelöst hat, wagt man sich einfach an eine andere Variante heran — eine gute Idee, die bei Abenteuerspielen Schule machen sollte. (h)





Bankraub, Einbruch beim Juwelier, Kunstklau in der Gemäldegalerie, alles kein Problem für einen Gauner, der clever und intelligent ist, starke Nerven und einen Computeranschluß an die Datenbank für lohnende Objekte hat. Die sagt ihm, wo die Alarmanlage und die anderen Fallen sind und wie er sie umgeht, damit sein größter Coup gelingt. Aber bitte fehlerfrei, sonst lacht die

Polizei. Wer wissen will, was wir außer They Stole A Million noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

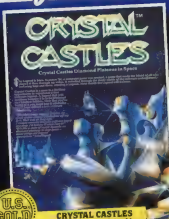
Name \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_  
 An: ankasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 48330 Gilsdorf

**ankasoft**  
 Von Experten  
 für Experten.

Neu von

# U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



**CRYSTAL CASTLES**  
C-64/Spectrum/Schneider



**GAUNTLET**  
C-64/Spectrum/Schneider/  
Atari/MSX



**DAS U-BOOT**  
C-64/Spectrum/Schneider/  
Atari



**AMERICAS CUP**  
C-64/Schneider

## Vorsicht vor Graumporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anfertigung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2  
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: micro-milkbott Distribution in Österreich: Kassoft

U.S. Gold Computerspiele wünschen Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT**, **metax** und **Quelle** sowie in allen  
geprüften Computerläden und im guten Versandhandel



Neu von

# U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



**BREAKTHRU**  
C-64/Spectrum/Schneller



**XEVIOUS**  
C-64



**SUPER HUEY II**  
C-64



**INFILTRATOR**  
C-64/Spectrum/Schneller

#### Vorsicht vor Graumportern!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Am der Gumpesbrücke 24, 4044 Krefeld 2  
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HANDLES Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **REIBERHARDT** **WANG** und **REIBERHARDT** sowie in allen gehobenen Computershops und im guten Versandhandel.





## Ikari Warriors

GRAFIK	74 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	67 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	82 ★	<div><div></div></div>



Schneider (C 64, Spectrum)

### Actionspiel

39 Mark (Kassette).

**59 Mark (Diskette)**

### Simultan-Schießspiel nach Automaten-Vorbild

**R**abatz unterm Weihnachtsbaum: Rechtzeitig zum Fest der Liebe gibt es ein neues Spiel der Liebe. Brian Warriors ist die gelungenste Umsetzung eines knallharten Action-Spielaufkommens, der eine neue Herausforderung für Fans von »Specie Invasion«, »Rambo« & Co. bietet. Das Programm bietet eine spieltchnische Besonderheit: Zwei Spieler können gleichzeitig auf Punktstand gehen.

Die Hintergrund-Geschichte ist leider ebenso unoriginell wie brutal: Zwei weckere Söldner

kämpfen sich durch den Dschungel, wo es von feindlichen Soldaten und deren Depots nur so wimmelt. Im Teamwork schlägt man sich durch die Büsche und feuert auf alles, was in der Landschaft herumsteht und geht, wobei jeder Spieler sein eigenes Punktekonto hat.

Man kann Schüsse abgeben und Granaten werfen, doch der Vorrat ist begrenzt. Durch das Zerstören von gegnerischen Depots entdeckt man Munitionskisten, die für Nachschub sorgen. Als besonderen Gag lassen

sich Panzer besteigen, die friedlich im Unterholz parken. Das bringt mehr Feuerkraft und Robustheit.

re-Version von »Tau Ceti« schuf. Space-Invasion-Fans werden von Ikari Warriors sehr angetan sein. Das Spiel bietet einige interessante Verbesserungen gegenüber dem Vorbild und dürfte Baller-Freunde vor allem im Survival-Modus glänzend unterhalten. Leider fällt aber auch Ikari Warrior unangenehm durch die brutale Handlung auf. Aber es soll ja gar nicht mal so wenige Leute geben, die sich dadurch den Spielspaß nicht vermiesen lassen.

ChD

## COMPUTER-SHOP

089/5 02 24 63

- Schnellversand • oder direkt im Laden

**Freeze Frame MK III 139.**—

<b>C 54</b>	<b>C 9</b>	<b>Atari ST</b>
World Games	29,- / 42,-	Save Times in Tontown
Save Times in Tontown	29,- / 42,-	Two on Tow
Avenger	29,- / 42,-	Flight II
Ikari Warrior	29,- / 42,-	Merconary I + II (dft.)
Sky Runner	29,- / 42,-	World Games
Space Harrier	29,- / 42,-	
Bazooka Bill	29,- / 42,-	
Antiraid	29,- / 42,-	
Master of Magic	29,- / 42,-	
Customer	29,- / 42,-	
		<b>Amiga</b>
		Save Times in Tontown
		Jewels of Darkness
		Leader Board

COMPUTER-SHOP, LANDSBERGERSTR. 104, 8000 MÜNCHEN 2  
Versand per NH oder Vorkasse plus 5,— Versandkosten

## Weihnachtsträume werden wahr ...

<b>C 64</b>	<b>Cass. Disk</b>	<b>Atari XL/XE</b>	<b>Cass. Disk</b>
Ultima II	— 39	Werewolf	26
Ultima IV	— 59	Ultima IV	— 59
Bard's Tale	— 49	Silent Service	34
Fist II	29, 43	Hardball	39, 59
Infiltrator	29, 43	Mercenary Comp.	39, 49
Spin Dizzy	19, 49	Trailblazer	29, 39
R.M.S. Titanic	19, 49	Internat. Karate	19, 39
Nemesis Madness	19, 49	Smash Hits I-VI	29, 49
Terrible Dash Const.	29, 45	Vulcan	29, 45
Trailblazer	29, 49	6800er	ST Amiga
Warble Madness	29, 39	World Games	69
World Games	29, 39	Mercenary Comp.	39

Liste auteurs — en haut de la page (dans l'ordre des auteurs)

Lieferung per Nachnahme/fach  
per DHL - Porto und Verpackung

**printaddress**

PO Box 1573 • 15405 Ave. 1st  
# 050 55 / 1366

# COMPY SHOP

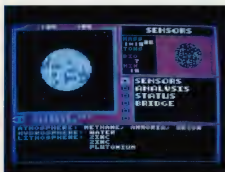
4330 Mülheim-Ruhr · Gneisenaustraße 29

ATARI ★ ATARI ★ ATARI

[illegible]

Tel.: 0208-4971 69

**Ausführliche  
Preisliste anfordern!**



## Starflight

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	24 ★	
HAPPY-WERTUNG	89 ★	



### MS-DOS

Strategie-/Rollenspiel

zirka 100 Mark (Diskette)

Umfangreiche Weltraum-Erforschung

**E**in Jahrtausend nach dem Ende des interstellaren Krieges: Der Planet Erde existiert nur noch in Legenden und die Nachkommen der Menschen leben auf der Welt Arth, als im Jahr 4594 das Mineral Endurium wiederentdeckt wird. Mit Endurium als Treibstoff können Raumschiffe auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt werden. Eine neue kosmische Ära beginnt: Endurium-Raumschiffe brechen auf, um die Galaxis zu erforschen. Als Captain eines Schiffs sehen auch Sie los, um Ruhm und

Reichtum zu ernten.

»Starflight« nennt sich die komplexe Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, an der ein fünfköpfiges Programmiererteam seit 1983 arbeitete! Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn spielerisch gehört Starflight zum Besten, was derzeit für Personal Computer erhältlich ist.

Als Raumschiff-Captain befähigen Sie eine sechs Mann starke Besatzung, die Sie sich aus verschiedenen galaktischen Völkern zusammenstellen können. Kaufen Sie nützliche Extras für Ihr Raumschiff. Erforschen Sie

270 Sonnensysteme mit 800 unterschiedlichen Planeten. Suchen Sie nach Rohstoffen, außerirdischen Lebensformen und Informationen. Nach der Analyse des Wissenschafts-Officers können Sie entscheiden, ob der Planet kolonisiert werden kann oder nicht. Selbst während des Flugs ist man vor Überraschungen in Form von fremden Raumschiffen nicht sicher.

Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titel-musik geboten. Am faszinierendsten ist aber das Spielprin-

zip, das einen Hauch von Space Opera in jeden biedersten MS-DOS-Computer bringt. Die englische, ausgezeichnet geschriebene Anleitung sorgt zudem für etwas humorvolle Selbstironie.

Starflight ist ein Leckerbissen für alle, die anspruchsvolle Spiele mögen, bei denen Abenteuer und Strategie nicht zu kurz kommen. Schade nur, daß keine Versionen für andere Computer vorliegen. Vielleicht erscheinen 1987 noch Umsetzungen – wünschenswert wäre es bei diesem ausgereiften, anspruchsvollen Spiel auf jeden Fall. (hl)

## Icon Jon

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	26 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

### Schneider

Action-Adventure

34 Mark (Kassette),

49 Mark (Diskette)

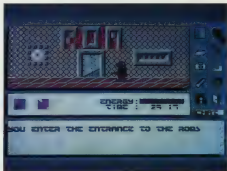
Revolutionäre Hardware-Sightseeing-Tour



**W**enn man einen Computer ausschaltet, gehen bekanntlich alle Programme verloren, die sich im Arbeitsspeicher befinden. Die meisten Programme sind auch brav und haben nichts dagegen, wenn der »Große Benutzer« den Ausschaltknopf betätigt und ihr Dasein beendet. Doch eines Tages taucht ein krazbürstiges Programm namens »Icon Jon« auf, das gegen diesen Tron rebelliert. Es findet heraus, daß es noch 30 Minuten Zeit hat, bevor der Computer vom bösen Menschen ausge-

schaltet wird. Icon Jon versucht nun innerhalb des Zeitlimits aus dem Computer zu entkommen.

Die Spielfigur, die man durch die Innenräume des Computers steuert, kann allerlei Dinge treiben: Gegenstände einsammeln, miteinander kombinieren und verwenden, an Terminals herumfuchsen und ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren halten. Im Computer tummeln sich nämlich auch die Elektro-Wesen Andy Capacitor und Charlie Chiplin, deren Vertrauen man gewinnen muß. So plauschelt man erst über belang-



lose Dinge wie das Wetter, um dann brenzlige Fragen über die Z80A-CPU, Schneider-Computer und Spiele-Tester (!) anzuschneiden.

Dank eines gewitzten Window-Menü-Systems, das an »Spellbound« erinnert, ist die Bedienung ein Vergnügen. Die hervorragende Spielidee wurde geschickt umgesetzt. Wenn das Zeitlimit abgelaufen ist und der Computer laut Story abgeschaltet wird, macht es auf dem Monitor »Watschi« und es erscheint die Einschaltmeldung des Computers. Es wurde aber

kein echter Reset ausgelöst; auf Tastendruck kann man wieder weiterspielen.

Das Programm ist wohl das optimale Geschenk für Hardware-Freaks, die sonst bei Spielen nur die Nase rümpfen. Hier erhält man nämlich eine neue, ausgereifte Innenansicht der Computer-Innenräume präsentiert. Und wer mal wieder ein schönes (wenn auch relativ einfaches) Action-Adventure mit viel Spielwitz sucht, ist bei diesem Programm natürlich erst recht gut bedient. (hl)

*präsentiert:*

# Neue MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

von Henrik Wening

Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos.

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert.

Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schalen aufgebaute, intelligente System zu durchbrechen. Bei diesem packenden Actionprogramm mit butterweichem, schnellem Scrolling und hervorragend detailliertem Hintergrund sind zahlreiche Strategie-Elemente eingebaut, so daß Sie nicht nur genau zielen, sondern auch gut kombinieren müssen.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für C-64, C-128.



# KINGSOFT

präsentiert:

Neue

## MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

von Udo Gertz

Das Spiel der Spiele für alle Besitzer eines C-116, C-16 oder Plus/4.

Ein tolles Sportfest für 1 bis 4 Mitspieler mit 6 Disziplinen, Eröffnungsfeier, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.

Mit diesem Programm hat Udo Gertz neue Maßstäbe gesetzt und wurde dafür sieben von der englischen Computerfachzeitschrift COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL mit 3 Oskars ausgezeichnet!

Und die HAPPY COMPUTER schrieb zu diesem Programm: „Was ein deutscher Programmierer da aus dem C16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. 'Winter Olympiade' ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder. ... 'Winter Olympiade' ist nach unserer Meinung das beste C16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist.“

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.



von Udo Gertz

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit 6 mindestens genauso guten Disziplinen (u. a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmspringen und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) – ein Muß für alle Fans von wirklich guten Sportspielen!

Erhältlich ab Januar '87 auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4



# KINGSOFT

präsentiert:

Neue

## MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

Atari ST-Version von Michael Schmidt

Langweilige Grafik-Adventures, Utilities und Anwenderprogramme für den ST gibt es schon genug – hier kommt endlich mal ein vernünftiges Actionspiel mit starker, in allen Richtungen scrollender Hintergrundgrafik und hervorragend animierten Softsprites.

In diesem komplexen Weltraumknaller werden schnelle Reaktion und hohe Zielgenauigkeit verlangt.

Erhältlich für Atari ST mit 512K + Rams oder 1M sowie Farbmonitor.



von Inge Kuck, Jürgen Kuck, Birgit Menzenbach & Fritz Schäfer

(Atari-Version: Stephan Baucke, ST-Version: Oliver Joppich, Amiga-Version: Andreas Arens, IBM-Version: Klaus Lorenz, Schneider-Version: Andreas Rost)

Das erste Computerspiel für die ganze Familie ist da! Vorbei sind die einsamen Stunden am Monitor – jetzt können alle mitspielen, jung und alt. Bis zu 8 Mitspieler – rund 4000 Fragen aus 6 Wissensgebieten – original deutsche Fragen (keine Übersetzung) – lernen Sie spielerisch dazu – schöne Grafik und Musik.

Vorgestellt und empfohlen im Fernsehen vom ORF in der Sendung „Computerkurs“ und hochgelobt in vielen Zeitungsberichten:

„... welches von der Originalität der Fragen lebt und als Partyspiel hinvordächlig ist!“ (SOURCE)

„Fast: ein sehr gutes Computer-Gesellschaftspiel mit Zukunft.“ (HAPPY COMPUTER)

„Genau das Richtige für Parties, die im Smalltalk zu versanden drohen.“ (HC)

„Sogar die zehnte Revancherunde macht noch Spaß, den 4000 Fragen machen Wiederholungen selten. QUIWI ist ein amüsantes Quizspiel für Feste und Familienfeiern.“ (RUN)

„Ein reizvolles Ratespiel.“ (PM COMPUTERHEFT)

„QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher erzählen mag. Empfehlenswert!“

Spielwert: 10 Punkte (von 10 möglichen)“ (ASM)

„Ein abwechslungsreiches Spiel für die ganze Familie.“ (CHIP)

Erhältlich auf Kassette für C-16 (+64K), Plus/4, C-64, C-128 und auf Diskette für Atari XL/XE/ST, Commodore Plus/4/64/128/Amiga, IBM PC & Kompatible, Schneider CPC & Joyce.



# KINGSOFT

## präsentiert:

**Neue**

## MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN

### BRIDGEHEAD von Jörg Dierks

Der bekannte Legionär ist wieder da: diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten. Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzen-Grafik mit vielen verschiedenen Bildern.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.



### KARATE KING von Jörg Dierks

Das endgültige Karatespiel für Ihren Plus/4 mit ausgezeichneten Animation durch neuentwickelte Multicolor-Softsprites, die flimmerfreie und schnelle Action garantieren ohne störende Farbüberschneidungen. Mehrere verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für fernöstliche Stimmung. Für 1 oder 2 Spieler.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 16 (+64K), Plus/4.



Damit Sie sehen, daß wir außer Spielen auch was von „ernsthafter“ Software verstehen, hier einige Beispiele

#### BRIDGEHEAD C von Andreas Arens & Michael Meisel

Das „unmögliche“ Modul für den C-64: 6193 Bytes frei für BASIC-Programme und -Variablen sowie über 50 neue BASIC-Befehle. ♦ Erhältlich als Modul für C-64

#### BRIDGEHEAD C von Jürgen Kuck

Universelles Datenprogramm für beliebige Daten (z.B. Adressen, Schallplatten, Videos, usw.). Leistungsmerkmale: Freier Aufbau der Eingabemaske auf dem gesamten Bildschirm, Eingeben und Ändern von Datensätzen, Sortieren nach beliebigen Kriterien, sehr komfortable Ausdrucksmöglichkeiten (z.B. selektiert, mit oder ohne Maske, auf Adreßkarten), Suchen von beliebigen Ausdrücken, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.

♦ Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

#### BRIDGEHEAD C von Fritz Schäfer

Mit diesem Tabellenkalkulationsprogramm können Sie alle Berechnungen durchführen, die tagtäglich anfallen, z.B. Führung einer Haushaltskasse, Einkauf-/Verkauf-Erfaß, usw. Leistungsmerkmale: Vielfältige mathematische Funktionen (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Summe, Durchschnitt, Minimum, Maximum), Einfügen/Löschen von Spalten/Zeilen, Ausdruck des Arbeitsblattes (ganz oder teilweise), Kopieren von Formeln und Werten in andere Zellen, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.

♦ Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

#### BRIDGEHEAD C von Fritz Schäfer

Leistungsfähiges und einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm mit vielen Profi-Funktionen. Leistungsmerkmale: Texte werden mit integriertem Turbo-Tape auf Kassette abgespeichert, Flattersatz (linksbündig), Blockatz (rechtsbündig), Zentrieren, Suchen und Ersetzen, halbautomatische Wort-Trennung, 4 Funktionsleisten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern) usw. Der Textspeicher umfaßt auch mit 16K bereits 5020 Zeichen (mehr als eine DIN A4 Seite).

♦ Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4

#### BRIDGEHEAD C von Andreas Arens

Mit diesem Modul wird Ihr C-16 bzw. Plus/4 um zahlreiche neue Funktionen erweitert, u.a.: fest eingebautes Turbo Tape (bis zu 1000 schneller Laden & speichern von Kassette), das Programme bis zu 65/1K abspeichern kann – zahlreiche neue BASIC-Befehle wie OLD, DUMP, WINDOW, MERGE, usw. – ein BASIC-Listing kann mit den Cursor-Tasten vor- und rückwärts gescrollt werden. Als besonderer Bonus erhält es TURBO PLUS Bestzeit eines Plus/4, die eingebaute Software auch mit Kassette zu benutzen! ♦ Erhältlich als Steckmodul für C-116, C-16 und Plus/4

Sie erhalten die Spiele in den Fachabteilungen von  
sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.  
Vertrieb: **RUSHWARE** und **MICRO HÄNDLER**, in Österreich: **KARASOFT**



**KAUFHOF**



**QUELLE**

**KARSTADT**

**ACHTUNG!** Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen entlohnende Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.



**KINGSOFT**

Spitzensoftware  
Made in Germany

Seit 1983

F. Schäfer, Schnackebusch 4  
D-5106 Roetgen, Telefon (0 24 08) 51 79



# Wild Bill Stealey — zwischen Pentagon und Softwarehaus

**A**ls wir Anfang November das letzte Artikel für diese Ausgabe vorbereiteten, arbeiteten wir immer noch die vielen, interessanten Begegnungen von der PCW-Show im September auf. Unter den Protagonisten, die wir dort trafen, befand sich eine Person, über die gerade in Deutschland kontroverse Meinungen vorherrschen. John William «Wild Bill» Stealey ist Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, das sich hauptsächlich mit militärischen Simulationen beschäftigt. In den Anzeigen von Microprose posiert Bill gerne als «Major Bill», um Reklame für seine Simulationen zu machen. Das ist auch kein Werbegag, denn Bill ist oder viel mehr war aktiver Major der US-Armee. Aber darüber kann er uns am besten selbst erzählen.

Wir, das sind die Happy-Redakteure Bona Schneider und Heinrich Lenhardt, trafen uns zu einem Gespräch mit Bill Stealey und dem Presseschef seiner Firma, Fred Schmidt, in einer Cafeteria am Rande der PCW-Show.

**Happy:** Bill, du warst angeblich ein echter Airforce-Major. Stimmt das?

**Bill:** Ich bin immer noch ein US-Airforce-Reserve-Major. Ich habe 1970 auf der Airforce-Akademie abgeschlossen und war 19 Jahre lang im aktiven Wehrdienst. Damals flog ich ein Flugzeug namens C3-Galaxy, ein wundervolles und riesiges Gerät. Leider kann man dieses Flugzeug nicht auf dem Kopf fliegen, und das ist eigentlich eine Sache, die ich sehr gerne mache. Nach etwa sechs Jahren bekam ich dann die Chance, mit der Pennsylvania International Guard zu fliegen. Dort hatte ich den Job eines «PAC», eines Fore Air Controller. Mit kleinen Flugzeugen, Cessna 02 Skymaster, flogen wir tiefer als 50 Meter über dem Erdboden und suchten nach feindlichen Zielen. Der Gag an diesen Flugzeugen ist, daß sie sehr billig sind. Sie sind wesentlich preiswerter als eine Luft- zu-Luft-Rakete, so daß der Feind normalerweise keine Raketen auf diese Flugzeuge abfeuert, weil das Verschwendung wäre. Ich wundere mich noch heute, wozu Bomben ich auf den Übungsplatz in New Jersey abgeworfen habe, und es gibt dieses verdammte New Jersey immer noch.

**Eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Software-Branche ist John William Stealey, Boß von Microprose und zugleich militärischer Berater im Pentagon, dem amerikanischen Verteidigungsministerium.**



**Gewiefter Geschäftsmann und Airforce-Major zugleich:  
Zweimal «Wild Bill» Stealey.**

Ab 1980 machte ich dann etwas ähnliches mit kleinen Jets. Unser Job sah so aus: Wir flogen in Bodenhöhe, suchten nach Panzern, um diese unseren Kollegen mit den größeren Flugzeugen und Bombern zu zeigen. Dann zogen wir die Maschinen hoch, drehten eine Überkopf-Rolle, flogen mit der Nase nach unten auf die Ziele zu, schossen unsere Raketen ab und hielten dann so schnell wie möglich ab. Dann kamen die großen Bomber mit den Luft- zu-Boden-Raketen und räumten in der all-

gemeinen Verwirrung mit dem Rest der Ziele auf.

Das habe ich bis etwa März 1985 gemacht, dann bekam ich einen neuen Job angeboten. Man wußte, daß ich eine ganze Menge davon verstehe, wie der gesamte militärische Apparat funktioniert. Die höchste Institution in diesem Bereich ist die «Joint Chiefs of Staff», deren Vorsitzenden wiederum den höchsten militärischen Rang in den Vereinigten Staaten hat. Nun, diese Truppe nimmt sämtliche Kriegsplanung vor und man bot

mir an, bei ihr mitzuarbeiten. Also arbeite ich jetzt als ein Airforce-Reserve-Major im Pentagon. Das ist eigentlich ein reiner Schreibtisch-Job und ich vermisse das Fliegen sehr.

**Happy:** Das hört sich ja alles sehr interessant an. Wie kannst du es eigentlich verbinden, gleichzeitig einen Job im Pentagon zu haben und zusätzlich noch ein großes Softwarehaus zu leiten?

**Bill:** Also in den Staaten gibt es jetzt ein neues Gesetz, so daß wir 28 Stunden am Tag und acht Tage in der Woche haben (Gelächter). Nein, Scherz beiseite. Ich mag alles, was ich tue. Andere Leute suchen Ausgleichs-Beschäftigungen für ihre Freizeit, weil sie ihre Arbeit nicht mögen. Ich arbeite aber nur an Sachen, die ich wirklich mag. Um genau zu sein, außer Pentagon und Microprose tue ich eigentlich gar nichts.

Ich bin in der Woche zwei Tage im Pentagon und in der Mittagspause rase ich in die nächste Telefonzelle, gebe Anweisungen an Microprose durch und höre mir an, was dort alles so läuft. Dann gehe ich pünktlich am Ende eines Arbeitstages aus dem Pentagon und rase zu meiner Firma. Das gefällt den Jungs im Pentagon gar nicht, denn die machen sich Sorgen, ob ich das nächste Mal überhaupt komme.

Jetzt, kurz vor Weihnachten, ist bei Microprose die härteste Zeit, denn wir wollen alle neuen Produkte rechtzeitig fertigbekommen. Also arbeiten wir recht lange, manchmal bis tief in die Nacht und auch am Wochenende. Vor einigen Wochen war ein großer amerikanischer Feiertag und es hätte ein langes Wochenende gegeben: Samstag, Sonntag und Montag. Trotzdem waren über die Hälfte der Microprose-Leute an allen drei Tagen im Büro. Niemand, erst recht nicht ich, zwingt sie dazu. Aber wir alle stehen so sehr hinter Microprose, daß wir auf viel Freizeit verzichten. Microprose ist nicht einfach ein Beruf, sondern eher eine Art Hobby oder gar Bestimmung.

**Fred:** Bill hat leicht reden. Er bringt uns sogar dazu, jeden Tag um 4 Uhr die Arbeit völlig nieder zu legen. Egal ob Anrufe kommen, Briefe zur Post müssen oder sonst eine Katastrophe auf dem Plan steht, um Punkt 4 setzen wir uns alle an die Computer und dann heißt es: «Major Bill

Airforce goes up, up and aways. Wir, also die gesamte Belegschaft, vom Programmierer bis zum Buchhalter, spielen täglich unsere Spiele.

**Happy:** Nun gibt es ja viele Leute, die die Programme von Microprose nicht mögen. Da wird Krieg simuliert, auf Flugzeuge und Schiffe geschossen, Menschen getötet. Was sagt Major Bill dazu?

**Bill:** Zu allererst einmal: Viele Action- und Spielhallenspiele sind wesentlich brutaler und gefährlicher als unsere Programme. Schaut Euch doch mal hier auf der (PCW)Show um. Da gibt es Programme, bei denen du auf eine menschliche Figur schießst, die es dann in tausend Stücke zerlegt. Und gerade von diesem Schund wird bei Euch in Deutschland eine Menge verkauft, gebt Ihr mir Recht? Und meine Produkte sind total anders. Das schlummerte was da bei einem Microprose-Spiel steht, ist das Sinken eines Schiffes. Keine Menschen, keine Leichensteile, kein Blut. Mit meinen Simulationen bewecke ich etwas völlig anderes als hirnlose und zweifelhafte Unterhaltung. Für unsere Programme braucht du Intelligenz. Du kannst nicht einfach los ballern! Unsere Produkte verschaffen

dir eine Art Erfahrung, du lernst etwas über diese Erfahrung, verschaffst dir einen Eindruck über Strategie, Taktik und die Tapferkeit der beteiligten Personen, über die Leute, die unser Land und mein Land bewachen und beschützen. Ich mache keinerlei Werbung für den Krieg. Ich mache Werbung für das Training, so daß wir niemals Krieg führen müssen.

**Happy:** Was du gerade gesagt hast, klingt alles sehr politisch. Ist Microprose auch ein politisches Softwarehaus?

**Bill:** Nein, Microprose ist kein politisches Software-Haus. Aber ich vertrete natürlich meine eigene, politische Ansicht. Die lautet: *The stronger you are, the less likely you ever have to prove it.* Je stärker du bist, desto unwahrscheinlicher ist es, daß du den anderen beweisen mußt, daß du stärker bist als sie. Laß mich das erklären: In eurem Wohnviertel gab es sicherlich einen ganz einfachen Jungen, auf dem alle rumgehakt haben, bis er eines Tages zurückschlug und den anderen zeigte, daß er nicht derjenige sein möchte, auf dem alle herumhacken. Und dann gab es da sicherlich den „freundlichen Riesen“, einen großen, starken Burschen, der aber ganz nett war. Auf dem hat



Fröhliche Gesichter dank der nahenden Präsenz in Europa machen Bill Stealey und sein Mitarbeiter Fred Schmidt

keiner herumgehakt, denn jeder hatte ein wenig Angst vor ihm, obwohl er keiner Fliege was zu leide tat. Würde das ein mieser Kerl sein, dann würden sicherlich mal einige Leute was gegen ihn unternehmen. Aber solange der große kräftige Bursche niemandem etwas tut, wird auch ihm niemand etwas tun. Die beste Verteidigung ist ganz einfach, der stark aussehende, gut vorbereitete, aber sonst ganz nette Junge im Viertel zu sein.

Das ist die beste Verteidigung gegen jede Art von Konflikt in

der Zukunft. Ich will auf keinen Fall Krieg. Nur Frieden ist das einzig Wahre. Kennt ihr den Spruch des strategischen Luftkommandos: *„Peace is our Profession“*. Frieden ist unser Beruf! Da lacht man vielleicht im ersten Moment drüber, es ist aber völlig wahr. Stell dir vor es gäbe Krieg. Wer würde als erster sterben? Wir, die Soldaten! Denk da mal eine Minute drüber nach. Ich liebe es mit einem Jagdbomber über New Jersey Bomben abzuwerfen. Und weißt du, warum? New Jersey schießt

## SEGA. DER PROGRAMMIERTE WAHNSINN.

„Los, die Hände hoch und alle an die Wand dort. Und wehe, einer bewegt sich!“ „Aber, Sie sind hier nicht in einer Bank, sondern im besten Spielwarengeschäft in der Stadt!“ „Meinen Sie, ich bin blind? Los jetzt, her mit dem neuen SEGA Spielecomputer!“

SEGA gibt es in guten Kaufhäusern im Spielwarengeschäft und beim Fach- und Versandhandel. Den Katalog gibt es da und bei uns auch! SEGA, Postfach 11-50, 4830 Gütersloh.



Dies ist die SEGA Master Base. Da kommt der programmierbare Wahnsinn raus und jeden Fernseher wieder raus.



Auf dieser Karte ist ein wahnsinniges Moskauadressen. Für das wahnsinnige Spielcomputer von SEGA gibt es wahnsinnig viele tolle Spiele.

nicht zurück! Ich glaube einfach nicht an den Erfolg einer bewaffneten Konfrontation.

Solange wir vorbereitet und stark sind und genau wissen, was wir tun, wird die rote Armee niemals unsere Grenze überqueren. Das ist meine Politik und ich hoffe, daß sie in unseren Produkten erkennbar ist. Ich glaube daran, daß der beste Weg ist, um einer bewaffneten Konfrontation aus dem Weg zu gehen, stark genug zu sein, um die Konfrontation zu gewinnen.

**Happy:** Laß uns mal wieder auf eure Simulationen zurückkommen. 1988 habt ihr euch ja unwesentlichen auf drei neue Programme beschränkt: «Silent Service», «Acrojet» und «Solo Flight II». Bleibt ihr bei einem so geringen Ausstoß oder werdet ihr 1989 ein paar Produkte mehr veröffentlichen?

**Bül:** Um diese Frage zu beantworten, muß ich euch noch einmal erklären, wie Microprose entwickelt und programmiert wird. Ein britisches Softwarehaus bringt es fertig, bis zu 15 Titel im Monat auf den Markt zu schleusen. Aber diese 15 Titel sind im wesentlichen ein und dasselbe. Da stecken keine neuen Ideen und keine neue Technik drin. Die unterscheiden sich nur in der Farbe der Sprüche, der Titel-

musik und in dem Film, den sie lizenziert haben, um einen bekannten Namen auf dem Cover zu haben. Für mich ist das klarer Betrug am Kunden. Microprose dagegen hat ganze 14 Programme veröffentlicht, seit wir vor vier Jahren angefangen haben. Denk da mal kurz drüber nach: 14 Titel bekommen die in England in einigen Tagen zusammen! Aber wir produzieren grundsätzlich hochqualitative Simulationen, mit denen du sehr lange spielen kannst.

Ich definiere den Wert eines Programms, indem ich den Preis des Programms durch die Anzahl der Stunden, die ich dann verbraucht habe, dividiere. Nimm an, du gibst 10 Bucks (Dollars) für ein Arcade-Spiel aus, mit dem du einige Stunden spielst, oder 20 Bucks für eine Microprose-Simulation, die du vielleicht 100 Stunden spielst. Welches Programm war in der Stunde preiswerter? Ich gebe dir also einen Gegenwert für das Geld, mit dem du meine Software kaufst. Und dafür gibt es nur einen Weg: Neue Techniken.

Wir stecken in jedes Programm sehr viel Arbeit. Jedes Programm hat Ansätze von Künstlicher Intelligenz und ein völlig eigenständiges Spielprinzip. »Solo Flight II« zum Beispiel

verwendet neue Techniken und ist um den Faktor 5 schneller als der erste »Solo Flight«. Wir haben »Silent Service«, und damit ist vorläufig Ende mit dem Thema U-Boot. Andere Firmen würden bei dem Erfolg mit Sicherheit »Silent Service II«, »Silent Service III«, ja sogar »Silent Service VIII« herausbringen, also achtmal ein und dasselbe Programm verkaufen.

In unsere neueste Simulation namens „Gunshe“ haben wir fünf Mannjahre Arbeit gesteckt, nur um die 3D-Grafik so schnell wie möglich zu machen. Zweieinhalb Programmierer haben über ein Jahr lang nichts anderes gemacht, als das eigentlich schon fertige Programm verfeinert, verbessert und noch etwas schneller gemacht. Und das ist nur die C-64-Version. Wir haben noch die ganze Arbeit für die Apple- und Atari- und Amiga-Versionen vor uns. Kennt ihr eine europäische Firma, die mehr als ein Jahr Arbeit in ein Produkt steckt?

Wir haben nur Spitzenprogrammierer, alle mit hervorragenden Studien-Abschlüssen und mit vielen Jahren Erfahrung. Wir haben ein erstklassiges Entwicklungssystem, das von Spiel zu Spiel mit den Programmie-

ren wächst und immer besser wird. Wir schauen bei einem Spiel immer auf die Technik, wollen den Kunden technisch das Beste bieten, was auf dem Markt erhältlich ist.

Andere Software-Häuser bieten dir den »Hit der Woche« — Tägliches (Bill imitiert eine Fanfare). Bei Microprose ist niemals »Hit of the Week-Time«. Wir setzen uns Ende November hin und planen die Produktpalette für die nächsten zwei Jahre und fangen heute an, die Programme zu entwickeln, die in zwei Jahren auf den Markt kommen werden.

Schau, für das Frühjahr nächsten Jahres habe ich zwei Top Secret-Produkte fertig. Solange die Produkte nicht veröffentlicht sind, sage ich keinem, was das für Programme sind. Denn sobald irgendjemand da unten (Bill meint die Stände der britischen Software-Firmen auf dem Messegelände) hört, was ich vorhabe, laufen die los, kaufen irgendeine Lizenz und schnappen sich das vor der Nase weg. Ich habe mir zu meinem Glück die Schmelze des schlechtesten Spiel. Und wenn ich dann mit meinem guten Spiel einige Monate später komme, dann will es keiner mehr haben, weil es schon zig Firmen gibt, die solche Spiele produziert haben.

## SEGA, DER PROGRAMMIERTE WAHNSINN

Liebe Bankräuber, SEGA bekommt Ihr schnell und einfach und ohne Risiko in diesen auf feine Spiele spezialisierten Spielwarengeschäften. SEGA ist das beste Mittel gegen überfallartig auftretende Langeweile.

[illegible]

Der neue Spielcomputer von SEGA kostet nur 299,- DM (unverb. Preisangab.). Nur bei den ersten 30.000 Stück ist das Motorradrennen inklusive (limitierte Auflage). SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen.



Wißt Ihr, wieviel Geld ich in «Gunship» gesteckt habe? Eine Million Dollar! Soll ich das noch einmal sagen? «One Million Bucks!» Und ich kann es mir nicht leisten, daß jemand mit etwas ähnlichem herauskommt, bevor ich mein Programm verkauft habe.

Soviel sage ich Euch zu den neuen Produkten: Es sind Arcade-Spiele, aber nicht so ein Kram wie der englische. Kein «Scroll left – Scroll right – Stand up – Sit down – Fight, Fight, Fight...» Unsere Spiele haben eine andere Story als «Kall allas ab». Bei mir heißt es: «Laß mich denken». Es wird ein Taktikspiel, mit Arcade-artiger Grafik, aber eben mit sehr viel Taktik werden. 1987 gibt es zwei Produkte im Frühjahr und drei im Herbst.

Da wir jetzt auch mit einer Zentrale in London in Europa vertreten sind, werden wir auch nach europäischen Produkten suchen, die unter dem Microprose-Label erscheinen können. Aber das müssen verdammt gute Programme sein, die sich länger als drei Wochen verkaufen.

Wenn jemand hundertsausend Programme verkauft, dann ist er zufrieden. Ich nicht. Mein Gott, da draußen gibt es mehrere Millionen Computer und da finde ich hundertsausend verkaufte Programme stricklangweilig. Wieviel ist ein wirklich guter Marktanteil? 10 Prozent?

**Happy:** Bill, übersteht da hier nicht das große Problem der Raubkopierer und Software-Piraten?

**Bill:** Schau mal, ich verstehe dieses Piraten-Problem nicht. Stell dir vor, so ein Raubkopierer wäre ein Kaufmann und ich nehme mit eine Tüte Milch mit, ohne dafür zu bezahlen. Da versteht der Knabe auf einmal keinen Spaß mehr. Warum denken die Leute, daß Software-Klause etwas anderes ist als beispielsweise Laden-diebstahl? Wir bieten ihnen doch wirklich was fürs Geld, wenn sie die Produkte kaufen, und nehmen sie sicherlich nicht aus. Ich gebe einer Menge Leute Arbeit, indem ich sie Programme für mich schreiben lasse. Raubkopierer dagegen bestehen mich. Die gehören dafür ins Gefängnis wie jeder andere Dieb. Sie sind Hehlerinnen. Laßt sie das bitte ganz genau wissen. Und ich hoffe, daß die sich jetzt ganz mies fühlen, denn diese Leute müssen doch irgendeine Form von Gewissen haben. Ich bin hier sehr ernst, diese Leute sind echte Gauner. Kopieren ist weder lustig, noch cool, es ist gegen das Gesetz und außerdem verlieren Programmierer deswegen den Job. Wenn ich den Kopierern irgendwie den Job wegnehmen würde, dann wären die die ersten vor Gericht oder

der Regierung, die sagen würden: «Dieser Kerl hat mich um meinen Job gebracht».

Wir verkaufen ja keine Programme für Kinder. Unsere Programme sind an junge und ältere Erwachsene gerichtet, die schon arbeiten oder bald auf Arbeitsuche gehen, und es sich auch leisten können, Programme zu kaufen. Und ich glaube, wenn irgendjemand mehr Produkte gefällen und er mehr davon haben will, dann muß er mich auch unterstützen und meine Produkte kaufen und nicht kopieren. Schau, ich will nicht einen Segelflacher oder eine Villa kaufen. Aber ich habe eine Firma zu führen und meine Mitarbeiter zu bezahlen und die Raubkopierer verhindern das.

## Ärger über Raubkopierer

Ich kenne kaum Raubkopierer, aber es wäre wirklich mal mein Wunsch, alle in einem Raum zu haben und dann würde ich zu ihnen reden, von Mann zu Mann: «Wie kannst du dich dafür rechtfertigen, anderer Leute Programme gestohlen zu haben? Wenn ich nicht genug Geld verdiene, dann kann ich keine neuen Programme mehr produzieren. Dann können die irgendwann ihren Computer als Türstopper verwenden, weil es keine neue Software mehr gibt! Die denken vielleicht, Raubkopieren sei komisch, aber in Wirklichkeit zerstören sie die Zukunft der gesamten Heimcomputer-Branche. Und dann kann sich Heinrich einen neuen Job suchen, dann kann sich Boris einen neuen Job suchen, dann kann sich Fred einen neuen Job suchen und ich kann meine Firma schließen und muß was Neues anfangen, wo nicht kopiert wird. Es ist wirklich Zeit für alle Software-Firmen, aufzustehen und den Kopierern ins Gesicht zu sagen: «Ihr seid Lügner, Betrüger und Diebe. You gotta go to Hell, Guys (Ihr sollt zur Hölle fahren, Jungs)».

**Fred:** (schmunzelnd) And Major Bill will be there, waiting for you (Und Major Bill wird auch da unten sein und auf euch warten).

**Happy:** Da hast ja gerade mit dem Thema Raubkopierer einiges angesprochen, was dir im Computerspielbereich überhaupt nicht gefällt. Gibt es da noch andere Sachen, um die sich Major Bill Sorgen macht?

**Bill:** Die größte Gefahr für die ganze Industrie sehe ich in den vielen unprofessionellen Softwarehäusern, die jeden Schund auf den Markt schleudern. All diese Firmen arbeiten augenblicklich nur auf den nächsten Monat hin und lassen einige Kids die Programme mal eben in

Basic oder ein bißchen Assembler schreiben. Und so nehmen sie den Kunden aus. Das müssen wir stoppen. Wir müssen den Käufern einen echten Gegenwert fürs Geld geben. Der einzige Weg dazu ist, in Tools, in Software und in Menschen zu investieren und aus der Software ein fairen Geschäft zu machen. Ich glaube, daß viele europäische Software-Firmen ihre Kunden gar nicht mögen. Das ist meine ehrliche Meinung, du darfst mich hier zitiern: «I don't think they like their customers.» Microprose mag jeden einzelnen Kunden. Wenn einer anruft, dann rede ich mit ihm persönlich, ich lese ihre Briefe und antworte, ich höre gerne ihre Ideen und Verbesserungsvorschläge und beschimpfe ein wenig mit ihnen. Wenn du deine Kunden nur als Methode siehst, Geld zu verdienen und ihnen jeden Schund, den dir irgendein Programmierer gibt, für teures Geld andrehst, dann werden deine Kunden bald sagen: «Gimme out Guy! Jungo, so geht's nicht weiter. Ihr gebt mir keine gute Ware mehr für mein Geld!» Ich glaube, daß sich sehr viele Firmen, die all diese Grundsätze nicht beachten, sehr sehr bald in großen Schwierigkeiten befinden werden.

Die Software-Firmen müssen sich jetzt in Technik üben. Sie müssen Investitionen in neuer Technik tätigen. Sie müssen erkennen, daß die Software-Branche ein hartes Geschäft ist. Sie müssen jetzt in die Produkte investieren, die es in zwei Jahren geben wird. All diese Firmen machen sich sonst selbst kaputt.

**Happy:** Hast du vielleicht noch einen speziellen Wunsch für die Software-Branche?

**Bill:** Ich würde mir eine offizielle «Computer Games Hall of Fame», eine Ruhmes-Halle der Computerspiele wünschen. In der sollten dann die 15 oder 20 besten Computerspiele stehen. Und versteht mich nicht falsch: Die besten, nicht die meistverkauften. Da sollten dann Kriterien angelegt werden wie: Welche neuen Techniken bringt dieses Programm mit? Wie spielt es sich? Macht es auf lange Sicht Spaß? Wie ist die Grafik? Da wirst du dann Programme finden, die drei oder vier oder gar fünf Jahre alt sind, und die man heute noch spielt und sogar verkauft! Vom Hit-of-the-Week redet in sechs Monaten niemand mehr, von diesen Spielen wird man aber noch in zehn Jahren reden. Diese Liste kannst du dann jedem Computer-Neuling in die Hand drücken, und er kann sich daraus dann Produkte herausuchen, die ihm lange Zeit Spaß machen. Er bekommt dann echten Gegenwert für sein Geld. Und an jedem einzelnen

Microprose-Produkt haben wir und werden wir weiterhin so lange herumfeilen, bis es wert ist, einen Platz in der Hall of Fame zu erhalten. Nur wenn wir glauben, daß ein neues Programm diesen Sprung schaffen könnte, wird es auch veröffentlicht.

**Happy:** Da bist ja nicht nur ein Software-Produzent, du bist ja auch sicherlich ein begeisterter Spieler. Was spielt du am liebsten in deiner Freizeit. Oder besser gesagt, welche fünf Spiele würdest Major Bill mit auf eine einsame Insel nehmen?

**Bill:** Du hast recht, ich spiele eine ganze Menge. Jeden Abend spiele ich etwa zwei Stunden mit unseren neuesten Sachen, die gerade in der Entwicklung sind, und dann mindestens noch eine Stunde mit den Programmen von anderen Anbietern, um den Überblick über den Markt zu behalten. Aber auf die Schnelle fünf Spiele rauszusuchen...

## Einsame Insel

Mann, das ist eine schwere Aufgabe, sogar für Major Bill. Denn, Jungo, ich bin ein meiser Adventure-Spieler, ich wäre aber sehr gerne ein guter Adventure-Spieler. Diese Art von Spiel würde mir sicherlich Spaß machen. Ich würde da wahrscheinlich Hitchhiker's Guide to the Galaxy mitnehmen.

Ich bin ja der geborene Simulations-Experte. Trotzdem gebe ich mich mit zwei Simulationen zufrieden: Einmal «Silent Service» und dann unsere neue und beste Simulation: «Gunship».

(Bill denkt einige Sekunden angestrengt nach) Darf ich wirklich nur Spiele mitnehmen? Ich würde gerne ein Zeichenprogramm mitnehmen, um kreativ arbeiten zu können.

**Happy:** Gut, das darfst du zusätzlich mitnehmen, da fehlen dann aber immer noch zwei Spiele.

**Bill:** Oh, das ist wirklich schwer.

**Happy:** Fred, du darfst ich gerne helfen.

**Fred:** Nein, nein, er ist derjenige auf der einsamen Insel. Ich bin nur der draußen vor der Insel mit dem Motorboot.

**Bill:** Ich hab noch eins. Ich würde M.U.L.E. mitnehmen. Das ist eine der besten Wirtschafts-Simulationen. Und als letztes würde ich ein Kriegs-Strategie-Spiel nehmen. Da kann ich euch jetzt keinen genauen Titel sagen, da müßte ich mir erst noch mal ein paar Programme ansehen. Aber ich würde keines von unseren Programmen wählen, denn die habe ich so oft gespielt, daß ich immer gewinne.

**Happy:** Vielen Dank Bill, daß du uns die Fragen so offen beantwortest und mit deiner Meinung nicht hinter dem Berg gehalten hast.

(ba/hi)

# RUSH WARE

Online with the trend.

Software  
für Monster-Fans

# Godzilla® lebt!



Schlüpfen Sie in die Haut eines Monsters, und erleben Sie die Welt aus einer anderen Perspektive!

Ein Spiel mit 180 Spielvarianten. Sie wählen zwischen

6 Monstern,

6 Städten und

5 Aktionsmöglichkeiten.

Erhältlich für

Commodore C64

(Diskette u. Kassette)

mit ausführlicher

deutscher und

englischer Anleitung.



## EPYX™

COMPUTER SOFTWARE

RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von

sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.

Vertrieb: RUSHWARE · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

**Vorsicht vor Graulimporten!**

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

MOVIE MONSTER is a Trademark of Epyx, Inc., Sunnyvale CA  
© 1986 Epyx, Inc.



## Soft Story

**I**m Trubel der PCW-Show im Spätherbst 1986 trafen wir so manchen bekannten Programmierer. Einer der Glanzpunkte war aber eine Programmiererin: Wir entdeckten Anita Sinclair (23), die die Commodore-64-Version von *The Pawn* vorstellte. Anita ist Mitglied der 'drei-Mann-und-eine-Frau-starken' Programmiertruppe namens Magnetic Scrolls, die sich seit knapp drei Jahren mit der Entwicklung von Adventures beschäftigt.

Gemeinsam ziehen wir drei ins Pressezentrum, in dem uns Anita bei einem heißen Kaffee viele Fragen beantwortet.

**Happy:** Anita, die erste Frage lautet natürlich, wie kommt eine Frau zum Programmieren? Das ist doch schon sehr ungewöhnlich.

**Anita:** Da habt ihr völlig unrecht! ProgrammierereInnen gibt es ebenso viele wie Programmierer, zumindest im professionellen Bereich, wo man in Sprachen wie Cobol programmiert. Da ist das Verhältnis in etwa 50 zu 50. Aber ich gebe zu, daß im Spielmarkt die Männer klar die Oberhand haben.

**Happy:** Der erste Punkt ging an dich. Also, wie kommt eine Frau dazu, Spiele zu programmieren?

**Anita:** Ich habe mich schon immer für technische Sachen interessiert. Das äußerte sich darin, daß ich niemals Puppen besaß. Ganz im Gegenteil, ich habe sogar mal das Auto von meinem Vater total auseinandergenommen. Und bevor jemand jetzt dumme Witze reißt: Ich hab' es auch wieder richtig zusammengebaut. Zum Glück haben meine Eltern meine technische Neigung rechtzeitig erkannt und mir die entsprechende Ausbildung ermöglicht.

**Happy:** Wie waren denn deine ersten Schritte mit Computern?

**Anita:** Nun, ich habe vor einigen Jahren einen Apple II in die Finger bekommen. Durch die Basic-Phase war ich schnell durch. Ein Schüselerlebnis für mich war, glaube ich, als ich es

schaffte, in Assembler meinen Namen auf dem Bildschirm zu schreiben. Als nächstes schrieb ich dann ein Animations-Programm: Mein Name bewegte sich quer über den Schirm. Damals wußte ich sofort, daß ich noch längere Zeit mit Computern zu tun haben werde.

**Happy:** Wie fing nun alles mit Magnetic Scrolls an?

**Anita:** Magnetic Scrolls war eine Idee, die etwa vor dreieinhalb Jahren geboren wurde. Ihr müßt eines wissen: In der Zeit hatte ich einige Infocom-Adventures gespielt. Ich mag Infocom übrigens wirklich, sie haben einen tollen Stil in ihren Stories. Auf jeden Fall dachte ich mir, mit drei Programmier-Kollegen, daß wir auch so ein Adventure schaffen würden. Also haben wir uns die nötige Hardware besorgt und angefangen zu programmieren.

Die Hardware bestand damals aus einem Netzwerk von vier Apple-Computern, die an eine Festplatte (damals noch ein kaum erschwinglicher Luxus für diese Systeme) angeschlossen waren. Inzwischen arbeiten wir mit einem wesentlich größeren Netzwerk mit verschiedenen Computern. Wir haben unsere eigenen, selbstgeschriebenen Compiler und Assembler. Für

# Ein Stündchen mit Anita plauschen . . .

Der Name Anita Sinclair hat nichts mit Sir Clive und seinem Spectrum zu tun — aber schon einiges mit dem Sinclair QL. Für diesen Computer erschien nämlich als erstes das vielgelobte Adventure *«The Pawn»*. Anita Sinclair gehört zur Programmierer-Truppe, die das Abenteuerspiel schrieb.



Boris Schneider im Gespräch mit Anita Sinclair

unsere Adventures haben wir eine eigene Programmiersprache entwickelt, in der sich Parser relativ einfach programmieren lassen. Da wir alle Tools zum Programmieren selbst entwickelten, stecken etwa zwölf Jahre Arbeit in *The Pawn*.

Eine kleine Story am Rande, die zeigt, wie wichtig es für uns war, mit unseren eigenen Programmier-Tools zu arbeiten: Als *The Pawn* mehr oder minder fertig war, ging es ans Debuggen, an die Fehlersuche also. Dazu gibt es ebenfalls ein Programm,

einen Debugger, der ähnlich wie ein Maschinensprache-Monitor arbeitet. Unser Debugger sagte uns also laufend, daß wir an der und der Stelle einen Fehler hätten. Aber wie oft wir auch über diesem Code brühten, wir konnten den Fehler nicht entdecken. Schließlich kam einer von uns darauf, daß der Debugger selbst einen Bug hat. Da wir den Debugger programmiert hatten, konnten wir diesen Fehler zum Glück bereinigen. Es läßt sich nie ausschließen, daß ein Programm einen Fehler hat, deswegen arbeiten wir mit Programmen, bei denen wir die Fehler selber korrigieren können.

**Happy:** So, wie sich das anhört, war es sicherlich nicht billig, *The Pawn* zu entwickeln. Ihr wüßtet ja vor drei Jahren noch nicht, ob das Projekt Erfolg haben würde und hattet auch sicherlich noch keinen Vertrag in der Tasche. Wie habt ihr das finanziell bewältigt?

**Anita:** Zuallererst einmal standen wir vier völlig hinter der Idee von *«The Pawn»* und unserem Parser. Wir glaubten fest daran, daß dieses Programm ähnlichen Erfolg wie ein Infocom-Titel haben müßte, weil wir mindestens die gleiche Qualität erreichen wollten. Und wenn



Anita führte auf der PCW mit Begeisterung *«The Pawn»* vor

man so fest an eine Idee glaubt, dann schafft man es immer irgendwie, das nötige Geld herbeizuschaffen. Das Ganze wurde so etwa 18 Monate lang von meinem Ersparnis finanziert. Aber ein wichtiger Punkt waren wohl unsere Mütter, die uns immer gut versorgt und «durchgeflutet» haben. Ohne sie wären wir wohl nicht so weit gekommen. Inzwischen verdienen wir ja etwas mit unseren Adventures, so daß die finanzielle Seite jetzt etwas sicherer steht.

**Happy:** The Pawn erschien ja zuerst für den Sinclair QL als reines Textadventure. Wie kamen die Bilder in die Atari ST-Version hinein?

**Andis:** The Pawn ist auch eigentlich immer ein Textadvocure gewesen. Wir hatten die Atari-SP-Version fertiggestellt und gingen zu Rainbird, um einen Vertrag auszuhandeln. Da kam irgendjemand auf einmal mit der sehr dummen Idee, daraus ein Grafik-Advocure zu machen. Ich sagte nur zwei Worte, und diese sehr eindringlich: „Forget it!“ (Vergiß es). Von diesem Zeitpunkt an wurden wir mit Samthandschuhen angepackt und man überredete uns, doch mal ein Bild von Geoff Quilley anzusehen. Das Bild war überwältigend. Wir dachten, laß es uns mal probieren, und sandten ihm

Vorlagen für den Wald und den Palast-Garten. Er stellte die beiden Bilder fertig und die waren so gut, daß wir schlagartig unsere Meinung änderten. Die Bilder sind nicht in The Pawn drin, weil wir Bilder haben wollten, sondern weil die Bilder so gut sind, daß es geradezu dumm wäre, sie nicht zu bringen.

Eines unserer Hauptargumente gegen Bilder war der Speicherplatz-Verbrauch. Die meisten Grafik-Adventures haben sohr simple Bilder, die zur Handlung nichts beitragen und nur wertvollen Speicherplatz wegnehmen. Aber jetzt kommt wieder eine kleine Geschichte: Auf der Sommer-CES in Chicago stellte ich mal wieder The Pawn vor. Natürlich kamen auch ein paar Leute von Infocom an unseren Stand und wir hatten ein interessantes Gespräch, das ich hier wiedergeben möchte. Ein Grafik-drehter: „Am Ende kommt ich mich dann nicht zurückhaken, und zog meinen Trumpf aus der Tasche: Eine Diskette mit Grafik-Bildern aus unserem zweiten Adventure, *„The Gold of Thieves“*. Ich lud ein Bild, das ein Zimmer mit seiner Einrichtung zeigte. Das Bild ist eines der besten und detailliertesten. Ich fragte die Infocom-Leute: Wie viele Wörter braucht ihr, um dieses Bild zu beschreiben? Die

Antwort war: Um die 1800 Wörter. Dann rechnete ich ihnen vor, daß mit Hilfe unseres Grafikpackers das Bild wesentlich weniger Speicherplatz schluckt als 1800 Wörter Text in einem Informations-Adventure.

**Happy:** Kannst du uns noch etwas mehr über «The Guild of Thieves» erzählen?

Ania: Über die Handlung werde ich nicht verraten. Da müßt ihr bis zum Frühjahr warten, wenn das Adventure erscheint. Aber ich erzähle euch gerne et- was über die Bilder. Wir hatten mit The Pawn gesehen, daß Bil- der in der Handlung eine Rolle spielen können, daß auch der Einsatz lohnt. Also stand fest, daß The Guild ebenfalls Bilder haben wird. Und diesmal sind die Bil- der nochmals um Klassen bes- ser als bei The Pawn! Die Bilder sind jetzt nicht nur schmückendes Beiwerk, sie erfüllen auch bestimmte Aufgaben im Spiel- verlauf. Wir haben deswegen die Texte für das Adventure nochmal umgeschrieben, nach- dem wir die Bilder gesehen ha- ben.

**Happy:** Wie macht denn euer Maler seine Bilder? Hat er sein eigenes Malprogramm, arbeitet

**Anita:** Digitalisierer lehnen wir alle konsequent ab. Die Qualität ist einfach zu mies! Ein Grafiker

kann viel detailreicher arbeiten. Durch das Mischen von kontrastreichen Farben kann man den Effekt eines Bildes wesentlich erhöhen, und gerade das kann ein Digitizer nicht. Wir haben es einmal probiert und werden ab sofort die Finger davon lassen.

Damit Geoff mit seinen Bildern gut vorankommt, braucht er ein gutes Zeichenprogramm, das dachte ich zumindest. Also kaufte ich ein einziges ein: "Degas", "Luxe Paint" und wie sie alle heißen. Über 1000 Mark gab ich für die Dinger aus. Dann ging ich zu Geoff und der meinte: Was soll ich damit? Ich brauche den ganzen Krepel nicht. Alle Bilder entstehen nämlich mit... "Neochrome" ich dachte zuerst, Geoff wäre verrückt und meinte: Schau mal, wie viele Funktionen! Deluxe Paint hat. Dann nahm er die Maus und Neochrome und malte mir innerhalb von Sekunden alles, was ich wollte: Kreise, Rechtecke, kleine Bilder, andere Überhebungen. Geoff war nicht wirklich etwas von der Materie und brachte diese ganzen Funktionen nicht – er hat sozusagen alle Funktionen von Deluxe Paint in seiner rechten Hand.

**Happy:** Wie viele Leute sind jetzt bei Magnetic Scrolls beschäftigt?

**Anita:** Wir haben inzwischen

[illegible]

IN VORBEREITUNG IN VORBEREITUNG IN VORBEREITUNG IN VORBEREITUNG  
 Fleet Street Editor — Space Shuttle — Max's 11 Move — Film Director

Diese und viele andere ST-Programme sowie über 45 Diabetestypen Public Domain finden Sie in unserem über 20-DIN-A4-Seiten-Katalog. Natürlich bieten wir auch ST-Utilities und Computer-Fachbücher! Besuchen Sie uns oder fordern Sie den kostenlosen Katalog an — es lohnt sich!

**BUCHHANDLUNG WERNER FINKE**  
Kipdorf 22, D-5900 Wuppertal 1 (Elberfeld), Tel. 02 02/45 42 20 + 45 44 33  
(Öffnungszeiten: Mo – Samstag 10.00 – 18.00 Uhr)

$$= \text{ATAPR ST} + \text{ATARI ST} + \text{ATARI ST}$$

**EcoSoft**  
Economy Software

Kalserstr. 21, 7890 Waldshut, Tel. 077 51-79 20

**Frei-Programm- und Shareware-Zentrale**  
Über 25 000 Programme für IBM-PC/Kompat., Apple II,  
Macintosh, Atari ST, Commodore C64/C128, Amiga.  
Programme für Beruf, Geschäft, Heim und Schule.

Zum Kennenlernen guter Frei-Programme:

**10 beliebte Programme für DM 10,—**

Dazu ergibt:

- Katalog über Frei-Programme (Public Domain) und professionelle Shareware auf Diskette(n) einschl. Sachgebiete-Verzeichnis im Wert von DM 10,—

Dieses Kennenlern-Angebot erhalten Sie gegen Einzahlung oder  
Angabe dieses Inserates und von DM 10,— (bar oder Scheck).  
Bitte unbedingt Computernummer angeben.

[illegible][illegible]

acht Programmierer, inklusive mir selbst. Die neuen Programmierer kümmern sich hauptsächlich um Umsetzungen der Spiele für andere Computer. Wir haben also einen C 64-Experten, einen Schneider-CPC-Experten und einen Atari 8-Bit-Experten. Für jede Version muß unsere Parser-Sprache neu implementiert werden. Die Grafiktreiber sind neu zu schreiben, die Bilder müssen neu gezeichnet werden. Bis auf die Amiga-Version, die die ST-Bilder verwendet, haben alle Versionen ihre eigenen Bilder, damit diese den Computer voll ausnützen können. Bei der C 64-Version, die als erste 8-Bit-Version fertig wurde, haben wir eine Menge Programmier-Tricks benutzen müssen. So wird der Prozessor im 1541-Laufwerk als Co-Prozessor genutzt, um Texte zu entschlüsseln. Auch das Scrollen der Bilder ist mit vielen Software-Tricks verbunden. Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn unseren Messungen nach ist unser C 64-Parser wesentlich schneller als der von Infocom.

**Happi:** Noch eine Frage, die etwas ungewöhnliche Arbeit befreit. Es heißt mal, daß ihr eure Adventures in beliebige Sprachen übersetzen könntet, da euer Parser-System sehr flexibel sei. Was ist da jetzt genau dran?

Kann man vielleicht schon bald deutsche Adventures von euch erwarten?

**Anita:** Wir waren vor einiger Zeit noch sehr optimistisch, was das Thema Übersetzungen anging. Aber als wir uns näher mit der deutschen Grammatik befaßt haben, fanden wir heraus, daß es mit unserem jetzigen Parser-System unmöglich ist, eine deutsche Version eines Adventures zu produzieren. Noch mehr Probleme gäbe es übrigens bei französischen Versionen. Aber wir arbeiten an dem Problem, indem wir einen neuen Parser entwickeln, der wirklich an viele verschiedene Sprachen angepaßt werden kann. Ein deutsches Adventure von uns sollte es in vielleicht zwei Jahren geben.

**Happi:** Du bist ja ziemlich aufgeschlossen dem ganzen Computer-Geschäft gegenüber. Aber sicherlich gibt es Dinge, die du in der Branche überhaupt nicht magst. Was gefällt dir in der Software-Industrie nicht?

**Anita:** Was ich überhaupt nicht mag, ist Hyping (Erklärung siehe Leserbriefseite) und Film-Spiele, die meist nichts mit dem Film zu tun haben.

Aber viel mehr Kopfschmerzen bereiten uns Programmierern die neuen Computer wie der Atari ST und der Amiga. Die

Entwicklungskosten für ein neues Programm auf einer 16-Bit-Maschine sind sehr hoch. Spiele wie Marble Madness oder StarGLiders brauchen nämlich viel Zeit, bis sie fertig sind. Viele Firmen können oder wollen sich aber diese Entwicklungskosten nicht leisten. Also setzen sie Spiele von 8-Bit-Computern auf 16-Bit-Computer um. Der Software-Käufer bekommt also Ware vorgesetzt, die den Computer in keiner Weise ausreizt. Die Software verkauft sich nicht so gut, die Firmen erhalten nicht genug Geld und produzieren weiterhin Low-Quality-Software. Diesen Teufelskreis muß man durchbrechen. Ich kann eigentlich nur drei Programme, die es wert sind, auf dem Atari ST zu spielen: StarGLiders, Time Bandits und The Pawn. Der Rest sind Programme, die ich bloß gesehen habe, ist für einen 16-Bit-Computer viel zu simpel und ist die schnelle Programmierart.

**Happi:** Gehen wir noch ein bißchen zu eure Zukunft ein. Was wird Magnetic Scrolls in den nächsten Jahren machen, was wird Anita Sinclair machen?

**Anita:** Wir haben jetzt einen Vertrag mit Raubord, der uns verpflichtet, sechs Adventures innerhalb der nächsten zwei Jahre zu programmieren. Im übrigen bezeichnet sich Magnetic

Scrolls als Parser-Spezialist. Wir sind nicht nur auf Adventures fixiert. Um konkret zu werden: Wir haben Programme in Arbeit, die zwar einen Parser verwenden, aber keine Adventures sind. Mehr darf ich nicht sagen, aber diese Projekte sollen eigentlich hohe Weilen auf dem Unterhaltungs-Markt schlagen.

Zu Anita Sinclair: Ich glaube zwar nicht, daß ich in zwanzig Jahren immer noch ein Parser-programmierer werde. Aber für die nähere Zukunft kann ich mir nichts anderes vorstellen.

**Happi:** Vielen Dank für deine ausführlichen Antworten.

Zum Schluß gab uns Anita noch bekannt, welche Spiele sie auf eine einsame Insel mitnehmen würde, wenn sie fünf zur Auswahl hätte. Anita bestand aber unbedingt darauf, außer Konkurrenz noch eine Textverarbeitung für den Macintosh mitzunehmen, die wir ihr hiermit genehmigen. Die Programme sind im einzelnen (in Klammern die dazugehörige Hardware):

- Hack (Universitäts-Mainframe)
- Wizardry (MS-DOS)
- Zork-Trilogie (Typ egal)
- Castle Wolfenstein (Apple II)
- Eine (BBC)

Eine bunte Mischung also, bei der Anita einiges an Hardware zu schleppen hat. (ba/b)

**extrem stabile JOYSTICK'S (Acht-Wege-Fahrerbel)**

- jahrelang bewährt im härtesten SPIELHALLEN-EINSATZ
- passend für: C 64, C 128/Atari 400, 800, 130/ Schneider CPC/SMI 328 u.v.a. auch in Ausführung für TL0604A
- von erfahrenem MÜNZ-AUTOMATEN-HERSTELLER handwerklich gefertigt.
- alle Schaltfunktionen selbstverständlich über Mikroswitcher
- 1 Jahr Garantie - DM 98,-

Lieferung kurzfristig per NN plus DM 6,50 Porto und Versandkosten, oder gegen Vorkasse DM 98,- (porto- und versandkostenfrei) Postgroszkonto Köln 3608 23-900, oder durch Verrechnungsscheck.

**AUTOMATEN - SERVICE ALAIN KRAWIETZ**  
BAUERHAINSTR. 37 TEL. 0221 / 360349 5000 KÖLN 51



**GAMESOFT**

Jetzt neu: Laden in 6450 Hainu, Hospitalstr. 6  
0618/552381  
Gesch. Zeiten: von 10 - 18 Uhr werktags  
10 - 13 Uhr Samstag

CD	D	C	MS-DOS	MS-DOS
Hacker II	99,-	—	Hack II	99,-
Kung Fu II	29,-	—	Mercenary II	54,-
After Six	87,-	—	Mercenary II	44,-
Pat II	—	29,-	Julia III	54,-
Ultima IV	69,-	—	Star Wars	57,-
Derby	69,-	—	Tiger in the Snow	44,-
Phantasy I	69,-	—	Ultima	50,-
Phantasy II	69,-	—	Ultima	50,-
Murder on the Mississippi	69,-	—	Ultima	50,-
Madness	69,-	—	Schneider CPC	5 C
Decision in Desert	69,-	—	Warrior	69,-
The Pawn	69,-	—	Warrior	69,-
Knight of Desert	69,-	—	Warrior	69,-
Intelligence	69,-	—	Warrior	69,-
Knight Rider	69,-	—	Warrior	69,-
Archie Hall of Fame	—	34,-	Warrior	69,-
Tiger in the Snow	44,-	—	Warrior	69,-
Game Hall of Fame	44,-	—	Warrior	69,-
Neon Tilt	—	28,-	Warrior	69,-
Red Tilt	—	28,-	Warrior	69,-

Bitte unbedingt Computerpreis angeben!

Bitte geben 130 Briefmarken

Für alle Computer: Jede Menge Anwendungsprogramme + viele, viele Spiele mehr.

Lieferung per NN + Porto DM 6,50

**PLAY IT**

**Aufsteiger:**

**Avenger 29,-/42,-**

**Gauntlet 29,-/42,-**

**World Games 29,-/42,-**

**Von 1-10**

Flat II 29,-/42,-

Yie Are Kung Fu 29,-/42,-

Lightforce 29,-/42,-

Bazooka Bill 29,-/42,-

Scoby Doo 29,-/42,-

Sky Runner 29,-/42,-

Marble Madness 29,-/42,-

Karl Warner 29,-/42,-

Uchi Mata 29,-/42,-

Highlander 29,-/42,-

Fordern Sie unsere Preislisten für weitere Superspiele, Commodore, Atari, Schneider an.

Versand NN + DM 6,- V-Scheck + DM 3,- Ausland V-Scheck + DM 10,-

**Achtung!!!** Geänderte Softwareversand L. Ausserbauer Postanschrift!!! Kernstr. 3, 8000 München 71

**Tel.: 089/5023024**

**Neu!**

**Der Katalog Nr. 6**

Auf 112 Seiten Software, Hardware und Bucher für CPC 484, 664, 6128, JOYCE COMMODORE 64/128 SPECTRUM/PLUS

Der Katalog kommt gratis 10000 Briefmarken

Thomas Tager Software, Postfach 102043, D-6800 Augsburg

**ACHTUNG**

**KMB-Prozeßgegner und Abgemahnte! Wir suchen und erteilen Informationen. Bitte schreiben Sie uns:**

**Markt & Technik Verlag AG**  
R.P. Rauchfuss · Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar







"...sehr gut gelungenes  
Actionspiel mit  
Abenteuer-Touch und  
sehr hohem Spielwitz."  
(HAPPY COMPUTER 27/88)

Mission ELEVATOR ist  
lieferbar für:  
COMMODORE und  
SCNEIDER  
(Kassette, Diskette)

**MIT DEUTSCHER  
SPIELANLEITUNG!**

MICROPOOL Produkte  
erhalten Sie in  
den Fachabteilungen

Horten.  
Horten.  
Horten.

**Quelle**  
INTERNATIONAL

von  
sowie in gutsortierten  
Computershops.

Wichtig: ELEVATOR besorgen  
Sie bei Quelle unter der Nr.

CPC-Karte 580-833-2

C64-Karte 580-833-3

C64-Diskette 580-833-4

Deutsch/Englisch

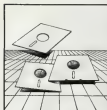
Vertrieb:

**RUSH  
WARE**

Online with the brand

Mitvertrieb:

Microhändler Ordini



# SOFT-NEWS

## Zum Feste das Beste

Rechtzeitig für den Gabentisch haben diverse Softwarehäuser einen ganzen Schwung Compilations veröffentlicht. Compilations sind Sammlungen mit mehreren Spielen, die be-

sonders günstig angeboten werden. In der Regel zählt man für vier Programme den Preis von einem (Kassette 39 Mark, Diskette 49 bis 59 Mark).

Bei U.S. Gold hat man besonders tief in der Oldie-Kiste gewühlt und viele, zum Teil sehr attraktive Spiele-Sammlungen veröffentlicht. Für Commodore 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE und MSX gibt es insgesamt 13 verschiedene Compilations! Alle Titel aufzuzählen, wäre zuviel. Deshalb picken wir für jeden Computer nur einen besonders heißen Tip heraus.

C 64: »Broderbund Blasters« mit »Karateka«, »Stealth«, »Choplifter« und »Spelunker«.

Schneider CPC: »Amstrad Academy« mit »Zorro«, »Bruce Lee«, »Dambusters« und »Bounty Bob«. Atari XL/XE: »Shoot Em Up« mit »Super Zaxxon«, »Bliss Max 2001«, »Dropzone« und »Fort Apocalypse«.

MSX: »Unbelievable Ultimate« mit »Alien 8«, »Gunflight«, »Knight Lore« und »Nightshade«. Beyond Software bietet für

## Anleitung des Monats

Diesmal gewinnt die deutsche Anleitung des Fußballspiels »World Cups« unseren Preis für besonders originelle Übersetzungen. Ein Mitarbeiter des Horsten Computer Center Essen war

so freundlich, dieses Prachtstück vorzuschlagen. Leider hat er so unleserlich unterschrieben, daß wir seinen Namen nicht herausfinden konnten. Trotzdem schönen Dank! (hl)

Eine ist das WM Endspiel und die Stimmung ist elektrisch. Ihre Mannschaft ist erfolgreich durch die Qualifikationsspiele gekommen, und heute ist Ihre Chance, den berühmtesten Pokal zu gewinnen. Sie spielen für Deutschland, Brasilien, England, oder ... eine der Aussenseiter Ihre Aufgabe ist, das Spiel und die WM zu gewinnen. Die Menge spielt, wenn Ihre Mannschaft auf den Feld kommt, jetzt muß los! Sie können sowohl gegen das Computer als auch gegen freunde spielen

C 64 und Spectrum (nur Kassette, 29 Mark) mit »Best of Beyond« folgende vier Programme an: »Shadowfire«, »Enigma Force«, »Psi Warriors« und »Quake Minus One«.

Virgin steuert schließlich »Now Games 3« für C 64 und Schneider bei (Kassette 29 Mark, Diskette 39 Mark). Mit von der Partie sind »Nick Faldo plays

the Open«, »Sorcery«, »Codename Mist II«, »Everyone's a Wally« und »View to a Kill«. Ausführliche Tests mehrerer Commodore Compilations findet man übrigens in Ausgabe 1/87 unserer Schwermerschrift 64'er. (hl) Badweg, An der Gumpelstraße 24, 4044 Kastr 2 U.S. Gold. Amstrad, Carl-Berthelsmann-Str. 35, 4830 Ostende 1 (Best of Beyond und Now Games 3).

## Die Spiele-Hitparaden Dezember 1986

Die deutsche Verkauf-Hitparade basiert auf Befragungen von Amstrad, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt. Bei dieser Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingspielen und schickt sie

an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Ibop 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8033 Haar. Vergelt bitte nicht, Absender und Computer-Typ anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 22 Computerspiele verlost. Diesmal

stufte Amstrad Kassetten und Disketten mit »Marble Madness«. Die Gewinner sind:

Harald Albe, Hildesheim  
Ulrich Arnold, Lechwege  
Marcus Claus, Borsdorf  
Carsten Depner, Wolfenbüttel  
Jochen Haag, Schwabach  
Michael Haberlein, Hamburg  
Dierzer Hack, Lemmer  
Wolfgang Hauer, München  
Thomas Haprich, Hohenheim  
Marbus Koch, Offenbach  
Eli Kilpert, Arraberg

Stephan Kremer, Mönchshaus  
Thomas Link, Kober-Gordorf  
Marco Marzouk, Beckinghausen  
Sebastian Mark, CH-Zone  
Andreas Meixner, Hildes  
Oliver Pape, Köln  
Walter Schab, Saarburg  
Christoph Seegeln, Stuttgart  
Dek Sprague, Bielefeld  
C. Wallich, München  
Urs Wernitz, Aachenberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Shanghai« (Amiga-Version). (hl)



### Deutschland (Leser-Hits)

- (1) Ghost'n Goblins (Elite Systems)
- (2) Minion Elevator (Eurogold)
- (3) The Bard's Tale (Electronic Arts)
- (4) Winter Games (Epyx)
- (5) Elite (Firebird)
- (6) Leader Board (Access/U.S. Gold)
- (7) Hexenküche II (Palace)
- (8) Super Cycle (Epyx)
- (9) Das Herz von Afrika (Electronic Arts)
- (10) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)



### Großbritannien

- (1) Paperboy (Elite Systems)
- (2) Trivial Pursuit (Domark)
- (3) Light Force (FTL)
- (4) Thrust (Firebird)
- (5) Ninja Master (Firebird)
- (6) Dan Dare (Virgin)
- (7) Go for the Gold (Americana/U.S. Gold)
- (8) 1942 (Elite Systems)
- (9) Dragon's Lair (Software Projects)
- (10) Olli and Lissa (Firebird)



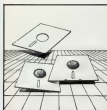
### U.S.A.

- (1) Leader Board (Access)
- (2) Silent Service (Microprose)
- (3) The Bard's Tale (Electronic Arts)
- (4) Rock'n Wrestle (Melbourne House/Mindscape)
- (5) Hardball (Accolade)
- (6) Ultima IV (Origin Systems)
- (7) Two-On Two Basketball (Gamestar/Activision)
- (8) Commando (Elite Systems/Data East)
- (9) Mean 18 (Accolade)
- (10) World Championship Golf (Gamestar/Activision)



### Deutschland

- (Verkaufsschlagen)
- (1) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
  - (2) Werner (Amstrad)
  - (3) Winter Games (Epyx)
  - (4) Minion Elevator (Eurogold)
  - (5) Ghost'n Goblins (Elite Systems)
  - (6) The Eldolon (Lucasfilm/Activision)
  - (7) 180 (Mastertronic)
  - (8) Dan Dare (Virgin)
  - (9) Las Vegas Video Poker (Mastertronic)
  - (10) Ninja (Mastertronic)



## Alternate Reality: Fortsetzung folgt

Die Fortsetzung des Rollenspiels Alternate Reality ist fast fertig. Das neue Programm trägt den Untertitel 'The Dungeon' und ist ein »Stand-alone-Spiel«. Das bedeutet, daß man entgegen anders lautenden Gerüchten nicht den ersten Teil haben muß, um es zu spielen.

Die Programmierer haben anscheinend aus den Schönheitsfehlern des Vorgängers gelernt.

The Dungeon soll wesentlich unkomplizierter sein und ohne die andauernden Diskettenwechsel auskommen, die beim ersten Alternate Reality doch schwer nervten.

Besagter erster Teil mit dem Untertitel 'The City' ist jetzt auch für Atari ST, Apple II, Amiga und IBM-kompatible PCs für zirka 80 bis 90 Mark erhältlich. (hl)

Rothsauer, 4044 Kaarst 2



# SOFT-NEWS

## Einsame Insel

Quasi als Nachschlag zum Trip Hawkins-Interview der letzten Ausgabe präsentieren wir Euch heute die Lieblingsspiele des Präsidenten von Electronic Arts. Trip gab zu, daß sich seine Favoriten-Liste etwa alle sechs Monate teilweise ändert.

- The Bard's Tale
- M.U.L.E.
- Starflight
- Sportsspiele generell, vor allem One-on-One und die neue Gold-Simulation von Electronic Arts. (hl)



Ein erstes Bild von »Alternate Reality: The Dungeon«

## Happy-Leser-Galerie

Der heutige Gast in unserer Star-Galerie ist Ex-Judo-Weltmeister Brian Jacks. Er stand bereits für zwei Computerspiele Pate: »Brian Jacks Super Challenge« und die Judo-Simulation »Uchi Mata«. Bei erfahrenen Software-Sportlern darf es etwas Fachlektüre nicht fehlen.

(Leslie B. Bunder/hl)

## Ein Stapel Gewinner

Rechtzeitig zu Beginn der kalten Jahreszeit schneit 20 Lesern die »Winter-Olympiade« ins Haus. Im Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Kingsoft wurden folgende Gewinner gezogen:

Ralf Becker, Röhren  
Carsten Berka, Bock  
Markus Dester, Gladbeck

### Jetzt reichdots!

**SOFTWARE FÜR ALLE!!**

**3 Stück**  
Ob Cassette oder Diskette

**59,90**

PAKET I: Red Hawk, Superman, Zorro  
PAKET II: Donald Duck's Playground, Hard Ball, Yie Aie Kung Fu  
PAKET III: Time Tunnel, Zoids, Flight Night

---

**Commodore und Schneider**

Da hast nur ein Ziel: Du willst zu uns. Die Zeit ist knapp! Dann eines weißt Du ganz genau, auch die anderen Computerfans müssen diese Anzeige gelesen haben. Du bist und bleibst sich durch. Du bist in Aktion! Du kennst schon jeden Gedanken, den wir fassen ... Stimmt es wirklich? — **3 in Worten: DREI Disketten für 59,90 DM.** Ja, JAA!!! JAA!!! JAA!!! ES STIMMT!!! HOL DIR DIE DINGER!!! Brandneue Originals! Auch in Cassettform erhältlich. Alle Software lieferbar für Commodore und Schneider.

**Alle Spiele sind in beliebiger Menge und Zusammenstellung bestellbar.**

<b>Commodore C 64 Kassetten</b> Amazon Warner Baseball Luchasliga (= Art) Flight Deck Green Indiana Jones Neoschicht 2	Helmut Kung Fu Master Ping Pong Yie Aie Yie Aie & Million 2 Zoids
<b>Commodore C 16 Kassetten</b> Dash Race Casino 2	Gullwing Falcon
<b>Commodore C 64 Disketten</b> Action Boulder Donald Duck's Playground Escalade Flight Flight Night Neil Ball Kennedy Approach Knight Games	<b>Schneider Kassetten</b> Andrew One Batman Bugles Boulder Betty Thompson Dec. Zoids Exploring First
<b>Schneider Disketten</b> Bomb Jack The Wolf & Million H. Riss Jump Jet Jump the Hooper Ping Pong Selector	Steve Devine Crocker Yie Aie Yie Aie Low Level Turbo Dragon Musicals Inc Winning Basketball Yie Aie Kung Fu High Way Encounter

**SOFTWARE-VERSAND · HEIN-HOYER-STRASSE 5 · 2000 HAMBURG 4 · Tel. 043-31 05 00**  
 Gesamtkiste 2: DM in Briefmarken · Versand 5: DM + NN-Gebühr

## Kampfgruppe

### KAMPFGRUPPE

**Taktische Gefechtssimulation auf einem 3500 Felder großen Spielfeld. Vier historische Szenarios mit Szenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II.**

Apple, C 64, ATARI  
DM 179,—

**Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1,— Btm.**

**THOMAS MÜLLER**  
**COMPUTER — SERVICE**  
 Postfach 2526 · 7600 Offenburg

## Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen inserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

**Battlezone**  
**Beach Head**  
**Beach Head II**  
**Blue Max**  
**Desert Fox**  
**Green Beret**  
**Paratrooper**  
**Raid over Moscow**  
**Rambo II**  
**River Raid**  
**Seafox/Seawolf**  
**Speed Racer**  
**Stalg I**  
**F 15 Strike Eagle**  
**Tank Attack**  
**Theatre Software**

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Michael Gernsmeier, Bad Rötzenfeld  
Jürgen Gierme, Seligenstadt  
Frank Grosse, Lutterkeim  
Frank Gunk, Alsdorf  
Oliver Haagsh, Marktheidenfeld  
Christian Heuser, Frankenberg  
Erwin Hollinger, Püttlingen  
Rüdiger Klässen, Emden  
Tony Nott, Mülberg  
Daniel Nowiza, Kamen Mettlar  
Bernhard Rauch, Tscherningdorf Simon  
André Reusch, Weidenhof-Willingen  
Jürgen Sanders, Hirschneuwitz  
Sören Schöcher, Berlin  
Torben Seitz, Bad Salzbrunn  
Oliver Sepp, Lüß Bad Mondorf  
Marco Wolmer, Stollr

Auch der World Cup Carnival-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit U.S. Gold ist beendet. Der Gewinner des CD-Players ist Jürgen Dotsauer aus St. Wendel. Die 25 U.S. Gold-Spiele und die 25 Happy-T-Shirts werden den Gewinnern in den nächsten Tagen direkt zugeschickt. (h)

## Software-Spezialitäten (II)

In dieser Rubrik wollen wir Euch auf bemerkenswerte Kuriositäten der Software-Szene aufmerksam machen. Wer glaubt, eine Software-Spezialität zu kennen, soll sie bitte an uns schicken.

Unsere Merkwürdigkeit des Monats stammt diesmal aus den USA. Daß Musiker ganz gerne mal ein bißchen abknöpfen und

Hitaraden-Ohrwürmer kopieren, ist nichts Ungewöhnliches. Doch der Noten-Klau hat jetzt auch überraschend auf die Software-Branche übergegriffen. Die Titelmelodie des neuen Electronic Arts-Spiels »Robot Rascals« ist mit der Auftakt-Musik des Activision-Adventures »Pass Times in Tinetown« so gut wie identisch. Da hat wohl ein cleverer Bursche das gleiche Stück an zwei Software-Firmen verkauft. Nachzuhören bei den Commodore 64-Versionen der beiden Spiele. (H)

## Neue Kurse für Leader Board

U.S. Gold bietet für seine Golf-Simulation Leader Board eine Ergänzungs-Diskette an, auf der vier neue Parcours mit jeweils 18 Löchern gespeichert sind. Dadurch wird das Programm selbst für hartgesottene Leader Board-Profis wieder zur Herausforderung, denn die neuen Strecken sind recht knifflig ausgefallen.

Die sogenannte «Tournament Disk» ist für C-64 und Atari ST erhältlich und kostet 25 bis 38 Mark. Für eifrige Leader Board-Spieler auf jeden Fall empfehlenswert. (b)

U.S. Gold Computerspiele, An der Gimp-  
gasse 34, 604 Kaerst 2



Armdrücken ist eine von acht »Western Games«-Disziplinen

## Wildwest-Spiele

Das neueste Projekt von Micro-Partner, die uns bereits »Mission Elevator« und »Werner« bescherten, ist eine witzige Wildwest-Olympiade. Die »Western Games« (so lautet der vorläufige Arbeitstitel) sind natürlich eine Anspielung auf »Winter Games« und Co.

Die acht Disziplinen, in denen die Spieler antreten, versprechen humorvolle Unterhaltung. Unter den »Sportarten« befinden

sich ausgefallene Neuheiten wie Armdrücken (Werten inklusive), Berschießen und Saloon-Tanz. Unser Foto zeigt die Schneider CPC-Version, die Anfang März 1987 ausgeliefert werden soll. Versionen für C 64, Atari ST und Spectrum sind geplant.

Die Softwarefirma sucht übrigens noch Programmierer, die in 68000-, 286- oder 8502-Assembler fit sind. Die Kontaktadresse lautet: Micro-Partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1. (h)



## 6-444-Carmen, die es bringen

[illegible]

- Jede Woche kommen die
- neuen Games aus England
- und aus USA dazu!
- Shopfen Sie uns einfach an!

Falls Sie uns noch nicht kennen:  
Wir sind die Deutsche Professorenliga mit  
den besonders vielen und neuen Disziplinen  
besonders aufstrebenden Fächern.

[illegible]

e = engl. Anfr., d = deutsche Anfr.  
 Irrtümer, Änderungen und  
 Teil-Lieferungen vorbehalten!  
 \*\*\*\*\*

FUNTASTIC MailOrder,  
Telefon 089 - 2609595

D-8000 München 3. Mö

[illegible]

Wir liefern ausschließlich  
per Post und per Nachnahme.  
Also bitte schicken Sie uns kein  
Bargeld und keine Schecks vorab.

Bei uns  
den 70  
Die bro  
HUGA

1st/2nd, C, 25/35, e  
 3rd/4th, C, 25/35, e  
 5th/6th, C, 25/35, e  
 7th/8th, C, 25/35, e  
 9th/10th, C, 25/35, e  
 11th/12th, C, 25/35, e  
 13th/14th, C, 25/35, e  
 15th/16th, C, 25/35, e  
 17th/18th, C, 25/35, e  
 19th/20th, C, 25/35, e  
 21st/22nd, C, 25/35, e  
 23rd/24th, C, 25/35, e  
 25th/26th, C, 25/35, e  
 27th/28th, C, 25/35, e  
 29th/30th, C, 25/35, e  
 31st/32nd, C, 25/35, e  
 33rd/34th, C, 25/35, e  
 35th/36th, C, 25/35, e  
 37th/38th, C, 25/35, e  
 39th/40th, C, 25/35, e  
 41st/42nd, C, 25/35, e  
 43rd/44th, C, 25/35, e  
 45th/46th, C, 25/35, e  
 47th/48th, C, 25/35, e  
 49th/50th, C, 25/35, e  
 51st/52nd, C, 25/35, e  
 53rd/54th, C, 25/35, e  
 55th/56th, C, 25/35, e  
 57th/58th, C, 25/35, e  
 59th/60th, C, 25/35, e  
 61st/62nd, C, 25/35, e  
 63rd/64th, C, 25/35, e  
 65th/66th, C, 25/35, e  
 67th/68th, C, 25/35, e  
 69th/70th, C, 25/35, e  
 71st/72nd, C, 25/35, e  
 73rd/74th, C, 25/35, e  
 75th/76th, C, 25/35, e  
 77th/78th, C, 25/35, e  
 79th/80th, C, 25/35, e  
 81st/82nd, C, 25/35, e  
 83rd/84th, C, 25/35, e  
 85th/86th, C, 25/35, e  
 87th/88th, C, 25/35, e  
 89th/90th, C, 25/35, e  
 91st/92nd, C, 25/35, e  
 93rd/94th, C, 25/35, e  
 95th/96th, C, 25/35, e  
 97th/98th, C, 25/35, e  
 99th/100th, C, 25/35, e

Examine the next two hypotheses:  
Hypothesis 1: When the level of  
trust is high, the effect of  
trust on the relationship between  
trust and cooperation will be

ist es natürlich auch  
"an der von Wahren-  
heit" die Spielmaschine von  
statist. (S. 2-3) - (S. 3)



1

# ★ Halo Freaks

## Kung Fu Master

Kai Aagardt aus Süssau beantwortet die Frage zu «Kung Fu Masters» aus Ausgabe 11/86:

Die beiden letzten Kämpfer in Raum 4 besiegt man, indem man so dicht wie möglich an einen der beiden Magier herangeht und dann mit <Space> auf Faustschlag umschaltet. Man schlägt den Magier so oft in den Magen, bis seine Energie verschwunden ist. Hat man einen der beiden Magier getötet, stirbt automatisch auch der andere. Aber Vorsicht! Niemals das Gesicht des Magiers treffen, sonst verliert der Magier seinen Kopf und er taucht mit seiner gesamten Energie wieder auf.

## Miami Vice

Im Spiele-Sonderheft war die Karte zu «Miami Vice» zu sehen. Achim Hepp aus Dortmund hat die Tips:

- Wenn man zu einem Treffen fährt, sollte man sich schon vorher um den Häuserblock der jeweiligen Bar herumtreiben, um pünktlich in der Bar zu sein.
- Das Schießen aus dem Auto ist nicht unbedingt notwendig!
- Jeden Verbrecher sorgfältig untersuchen.
- Alle Beweismittel sofort zur City Hall bringen.

-  = Citadel
-  = Keep (of a minor Lord)
-  = Tower
-  = Lake/Marsh
-  = Mountain
-  = Down
-  = Forest
-  = Frozen Waters
-  = grüne/blaue Berge, das Gebirge zu überqueren?



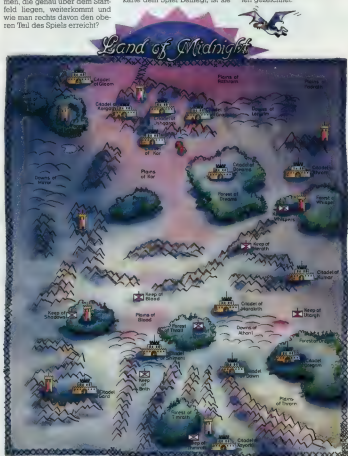
„Einen Flipper mußte man haben! Boris, Heinrich und ich, wir wagen gern eine Kugel. Ohne Automat spiele ich immer noch begeistert 'David's Midnight Magic'. Wer hat Tips dazu?“

Eine Redia

## Lords of Midnight

Das Strategie-Adventure «Lords of Midnight» ist eine echte Herausforderung an die Kartografen unter den Spielern. Denn obwohl bereits eine Landkarte dem Spiel beiliegt, ist sie

keine große Hilfe, da wichtige strategische Details fehlen. Kai Haferkamp aus Osnabrück hat Lords of Midnight bis zum Sieg durchgespielt und eine genaue Karte mit allen wichtigen Punkten gezeichnet.



Karte von «Lords of Midnight» — von unserem Zeichner liebevoll gemalt

# Deadline

Bereits in Ausgabe 10/85 wurden die Fragen zum Infocom-Adventure «Deadline» veröffentlicht. Eine vollständige Antwortliste kann bisher nicht, aber Ginter Bäcker aus Rivenich kann teilweise weiterhelfen.

**1. Ist Stevens Brief der Gegenstand, den man George zeigen muß?**

Nein, es ist der Kalender in der Bibliothek, den man erst weiterblättern muß (turn calendar). Sieht man sich jetzt den Kalender an, erscheint ein Termin mit Mr. Coates (Notar), wegen des Testaments. Diese Seite muß man George vor der Testamentsverklndung zeigen.

**2. Wie ffnet man den Geheimgang im upstairs closet?**

Hier ist kein Eingang zum Geheimgang, der befindet sich in der Bibliothek.

**3. —**

**4. Kann man das Fenster an der Hauswand ffnen?**

Voller ist wahrscheinlich dem Spruch «You must be very clever to do that to the windows aufgesessen. Das Programm meint das Ironisch, wenn jemand etwas Unsiniges tun will.

Die Frage 5 ist mit Frage 1 bereits beantwortet. Ginter hat noch einige Tips zum Spiel.

Man muß George das zweite Blatt des Terminkalenders vor der Testamentsverklndung zeigen, weil dieser dann befrchtet, da sein Vater ihn entziehen wllte beziehungsweise hat. George hastet sofort nach der Testamentsverklndung nach oben. Folgt man ihm, versucht George zwar das zu verhindern, aber darum braucht man sich nicht zu kmmern. George geht oben zuerst in sein Zimmer und man selbst am besten gleich auf den Balkon der Bibliothek, denn die-

ser wird in der Folge als Versteck dienen. Nach einiger Zeit erscheint dann George, macht etwas an den Bcherregalen und verschwindet hinter einem dieser Regale. In der Bibliothek sollte man sich das Regal etwas nher ansehen, aber acht Spielzge warten, bis man den schwarzen Knopf drckt und die Tr aufschlsst.

Im Geheimgang ertappt man George auf frischer Tat wie er gerade das neue Testament seines Vaters nher betrachtet. Und in diesem «hidden closet» steht auch ein Safe mit Akten, Dokumenten und anderem Beweismaterial, gesammelt von Mr. Marshall persnlich und beauftragt fr Mr. Baxter, den Gesellschafter von Mr. Robner. Wer hat also ein Motiv?

— Mrs. Robner hatte ein Verhltnis mit Steven und wollte sich deswegen von ihrem Mann trennen. Indizien: Brief von Steven, belauschte Telefongesprche, Aussagen von Zeugen.

— George hatte ein miserables Verhltnis zu seinem Vater und befrchtete (zu Recht), da er erbt wird. Indizien: siehe Geheimgang, Zeugenaussagen.

— Mr. Baxter befrchtete, da Marshall ihm aufgrund von Beweismaterial oben wegen seines Skandal anhaben knnte. Indizien: Beweismaterial im Safe, Artikel im Daily Herald

Aber normalerweise ist in einem Krimi ja immer der Unverdchtigste der Tter. Und Ginter kennt den Mrder auch noch nicht. Inzwischen hat Volker Scheidemann wieder geschrieben. Er ist fr jeden weiteren Tip zu Deadline dankbar.

Voller hat mittlerweile Probleme mit dem nchsten Infocom-Adventure, und zwar mit «Suspended». Hier seine Fragen:

1. Welche Funktionen haben die einzelnen Hebel in den Wertekontrolltrttchen?
2. Wie repariere ich das Khlungs-system?
3. Wie stelle ich einen kaputten Roboter in der Repair Area auf das Frderband?
4. Wie kann ich die Menschen anhalten, die mich absetzen wollen?

# Castle of Terror

Die Fragen zu «Castle of Terror» (Ausgabe 7/86) beantwortet Dominik Vogt aus Essen.

Zu Frage 1: Dominik hat eine Punktliste aufgestellt, mit der

## Punkte Vorgang

- 8 Nehmen von Gegenstnden (nur das erste Mal)
- 20 Get lauern
- 10 Get rang
- 2 Get club
- 10 Get hook
- 20 Get treasure
- 5 Drag sack (jedes Mal)
- 10 Examine rung
- 10 Work/help (erstes Mal)
- 1 Work/help (jedes weitere Mal)
- 1 Buy ale
- 5 Give ale to man
- 10 Turn wheel (immer wenn die Brcke herabgelassen wird)
- 5 Lock wheel (jedes Mal)
- 10 Open door (im Burghof)
- 1 Knock door (vor der Htte; jedes Mal)
- 10 Kill knight (im Keller, mit Axt)
- 10 Kill knight (im Keller, mit Schwert/Speer)
- 5 Remove web (jedes Mal)
- 5 Unlight candle
- 5 Press skull (jedes Mal)
- 5 Light candle
- 5 Put book on shelf (jedes Mal)
- 20 Cut rope (um das Mdchen zu befreien)
- 20 Kill dracula
- 0 Get bone
- 5 Vergammelte Lebensmittel essen oder in der Bibliothek in die Grube fallen
- 10 Spinnenbi

man immerhin 250 von den 290 Punkten erreicht

Zu Frage 2: Wenn man den club nimmt und «remove web» eingibt, kommt man von der Kellerseite her an der Spitze vorbei.

Zu Frage 3: Mit dem Ziegelein sichert man die Flltr vor dem Regal.

Zu Frage 4: Auer dem club hat keiner der Gegenstnde einen Sinn.

Zu Frage 5: Um aus der Schatzkammer wieder herauszukommen, zndet man die Kerze an und gibt «put book on shelf» ein.

Zu Frage 6: Das Buch kann man nicht lesen. Es ist nur dazu da, ins Regal gestellt zu werden.

SEGA HOTLINE

052 41/462 36

Der programmierte Wahnsinn ist da.

C64	Kass / Disk	C64	Kass / Disk
ACRO JET	33,- / 53,-	INTERNATIONAL KARATE	29,- / 33,-
ARLINE	33,- / 53,-	LEADER BOARD	33,- / 53,-
ARC OF YESOD	29,- / 43,-	LEATHER GODDESSES	69,-
ASTERIX	29,- / 43,-	MAGIC MARBLES	33,- / 53,-
BARDS TALE	61,-	MIAMI VICE	29,- / 43,-
BARDS TALE II	61,-	MONTEZUMAS REVENGE	29,- / 43,-
BOBBY BEARING	29,- / 33,-	MURDER ON THE MISSISSIPPI	63,-
COMPUTER HTS 3	29,- / 33,-	NEXUS	33,- / 43,-
DANTES INFERNIO	29,- / 33,-	NOCES OF YESOD	33,- / 53,-
DEACTIVATORS	29,- / 33,-	NOW GAMES II	29,-
DE ERBSCHAFT	43,- / 53,-	PRODIGY	33,- / 53,-
EIS & FEUER II	69,-	ROBIN OF THE WOOD	29,- / 43,-
FIST II	33,-	SUPER CYCLE	33,- / 43,-
HACKER II	33,- / 53,-	TASS TIMES	69,-
HEARTLAND	33,- / 53,-	THE PAWN	61,-
HOT WHEELS	29,- / 43,-	VEIRA CRUZ	43,- / 53,-
HYPABALL	29,- / 43,-	W A R	33,- / 53,-
MARBLE MADNESS	33,-	WERNER	29,- / 33,-

KORONA SOFT

052 41/462 36

Das SEGA Master SYSTEM + dem Spiel Hang On nur DM 299,—

SEGA
SEGA MASTER SYSTEM
+ HANG ON 299,—
LIGHT FASER & SHOOTING GAMES 169,—
ACTION FIGHTER 79,—
ASTRO WARRIOR PT POT 79,—
BLACK BELT 79,—
CHOPFLUTER 79,—
F-16 FIGHTER 69,—
FANTASY ZONE 79,—
GREAT SOCCER 69,—
MY HERO 69,—
PRO WRESTLING 79,—
TRANSBOT 69,—
WORLD GRAND PRIX 79,—

HOTLINE SEGA

AMIGA
ADVENTURE CON. SET 89,—
ARCHON 89,—
ARENA 79,—
ARTIC FOX 89,—
DEEP SPACE 89,—
MARBLE MADNESS 89,—
ONE ON ONE 89,—
ROUGE 89,—
THE PAWN 79,—
WINTER GAMES 89,—
ATARI ST
ARENA 89,—
COLOR SPACE 53,—
DEEP SPACE 89,—
LEADER BOARD 79,—
MAJOR MOTION 63,—
SILENT SERVIS 79,—
SUNDOG 119,—
WINTER GAMES 69,—

Katalog anfordern 5,- Versand: 5,— DM + NM, V-Gebck: 5,— DM, Ausland nach Scheitler + 8,— DM

An: KORONA SOFT, Wobmannsweg 6, Postf. 31 15, 4830 Guteslof

Druckfehler und Preisvernderungen vorbehalten



## Die Rückkehr des Dungeon Master (Bard's Tale, Teil 4)

Nachdem der Dungeon Master bei Bard's Tale schon als verschollener Held, hat ihn jetzt ein besonders eifriger Redakteur aus Versehen herbeigezaubert (die letzten Trümmer der Redaktion werden gerade beseitigt). Wir haben die Situation genutzt und ihm ein paar weitere Fragen vorgelegt.

Gibt es eine Hülle gegen die Dunkelheit?

Die Finsternis des Bösen ist undurchdringlich. Allein für winzige Augenblicke gewährt der Gott der Dunkelheit Einblick in seine Regionen.

Was soll man im Tempel des Mad God?

Suche und widerstehe in den Katakomben King Alldred. Danach mußt du Harkyns Castle erforschen. So wird der Weg geebnet zum Vorhof von Kylearans Amber Tower.

In Harkyns Castle gibt es einen Thron. Was macht man dort?

Ein jeder wird sterben, wenn er sich darauf setzt. Es sei denn, er kann Musik machen.

Wenn man einen Barkeeper viel bezahlt, erzählt er mehr?

Ein jeder Wirt fängt schon bei geringem Trinkgeld zu reden an.

Wie benutzt man den «Onyx-Key»?

Der «Onyx-Key» ist seit uralter Zeit im Besitz derer von Mangar. Geht mit ihm in die tiefsten Severs und suche die Stufen zum Schloß. Der Zugang zu Mangars Tower wird dir nicht mehr verwehrt bleiben.

Wie öffnet man die Türen zu den Schlössern?

In Mangars Tower wird der Suchende den Herrn der Schlüssel treffen. Eine kleine Gabe wird ihm milde stimmen.

Wie befreit man Skara Brae von Mangar?

Mangars Tower ist der letzte und gefährlichste aller Plätze in Skara Brae. Das letzte Geheimnis läßt sich, wenn man ...

Nach einem herzhaften Gähnen war der Dungeon Master eingeschlossen. Wir werden ihm nach seinem Mittagsschlafchen weitere Fragen stellen, bis dahin kann Euch vielleicht Uwe Rückl aus Fürth weiterhelfen, der einen hervorragenden Nachwuchs-Dungeon-Master abgeben würde. Seine Tips:

Musikinstrumente machen nicht nur Musik, sondern treffen

eine Gruppe von Gegnern oft empfindlich, wenn man sie mit «Use» benutzt.

— Firehorn verringert 30 bis 60 Hitpoints

— Frosthorn verringert 50 bis 80 Hitpoints

— Spiritdrum verringert 80 bis 110 Hitpoints

— Galts Flute läßt einen Wolf erscheinen

— Heal Harfe heilt einen Charakter um 10 bis 20 Hitpoints

— Truthdrum läßt Feinde leichter treffen

— Spectre Snare fängt einen beliebigen Feind ein und läßt ihn für die eigene Gruppe kämpfen. Ringe sind ebenfalls mächtige Gehülten:

— Shield Ring senkt den AC-Wert um 2 Punkte

— Dark Ring bietet Schutz gegen feindliche Zaubersprüche

— Ring of Power fängt Angreifern 20 bis 40 Hitpoints Schaden zu

— Deshtring belebt einen toten Charakter

Zahlreiche Rätsel in den verschiedenen Ebenen machen einem die Lösung nicht gerade leicht. Auch dafür hat Uwe ein paar Tips:

— Wer von den Priestern nicht in die Katakomben gelassen wird, sollte sich mal etwas genauer in den Severs um zweites Level umschauen. Dort ist ein Name zu finden.

— Die Lösung des Rätsels im zweiten Stock von Harkyns Castle ist ein Gegenstand, den Kämpfer brauchen. Er ist am Anfang in zweifacher Ausfertigung bei Gertr's Equipment Shop erhältlich und fängt mit «S» an.

— Im gleichen Stockwerk ist eine Figur gemeint, die gerne Blut trinkt. Dracula läßt grüßen.

— Die Taverne, nach der im dritten Stockwerk gefragt wird, liegt genau am Oten von Skara Brae. Man erfährt ihren Namen nur, wenn man die Taverne betritt.

— Wer die Antwort zur Frage nach einer Figur nicht erhält, sollte auch öfters mal mit einem Gastwirt unterhalten.

— Die Frage nach dem «Endless Byway» kann jeder beantworten, der den Süden der Stadt untersucht hat. Dort gibt es eine Straße, die niemals ein Ende findet.

Außerdem sollte man (in dieser Reihenfolge) folgende Dinge finden, um in Skara Brae zu bestehen:

Katakomben: Auge des Mad God (Eye)

Kylearans Tower: Silver Square, Silver Triangel, Onyx Key.

Der Onyx Key ist der Schlüssel zum letzten Castle, zu Mangars Tower.

### Zum Schluß noch einige Fragen:

Ralph Weber aus Moers versteht den Barkeeper nicht, wenn er sagt: «The stone golem has been spoken of twofold». Er

würde auch gerne wissen, wie man bei einem Monk, außer durch Magie, die Armor Class herunterbekommt.

Wie bekommt man einen Charakter, der in Stein verwandelt wurde, wieder lebendig, ohne erst in einen Tempel zu gehen?

## Zork III

Guido Seifert aus Berlin vervollständigt die Lösungen zur Zork-Trilogie. Nach Zork I in der Ausgabe 1/86 und Zork II in der Ausgabe 3/86 folgt jetzt die Lösung für den letzten Teil.

Zu Beginn des Spiels sollte man mit dem Seil nach oben klettern und warten, bis ein Mann erscheint. Dessen kann man sich vertrauen. Zusätzlich zum hölzernen Stab braucht man noch die leere Kiste. In der Kiste kann man die Lampe über den See befördern. Vom Grund des Sees sammelt man das Amulett auf, und schwimmt dann nach Süden. Hat man den seltsamen Schlüssel gefunden, verschiebt man den Deckel und erreicht trockenen Fußes die andere Seite. Das klappt allerdings nur, wenn man nicht zulaufe trödeln, und das Erdbeben noch nicht stattgefunden hat.

Danach kann man sich auf den Kampf im Schattendick vorbegeben. Es ist nicht Aufgabe, die Figur zu töten, sondern nur bewegungslos zu schlagen, und den Hut und den Mantel zu nehmen. Inzwischen sollte das Erdbeben stattgefunden haben. Es hat sich dabei ein Zugang zum königlichen Museum geöffnet. Zuerst sollte man ins Puzzle gehen. Dort kann man die Sandsteinwände verschieben. Wer es geschickt genug macht, kann die an der Ostwand befestigte Leiter zum Ausgang schieben, und mit einem alten Buch entkommen. Die Stahlfur sollte man ignorieren.

Als nächstes schiebt man die Zeitmaschine in den Juwelensaal, stellt sie auf 713 und reist in die Vergangenheit. Wenn die Wachen verschwunden sind, versteckt man den Ring unter dem Sitz der Zeitmaschine, wo man ihn auch später wiederfindet. Nun kann sich derjenige freuen, der das Brot nicht selbst gegessen hat, denn damit muß man den alten Mann füttern, den man im «Engraving Room» findet. Zum Dank zeigt er auf eine Geheimtür, hinter der es schnurgerade zum Ende geht.

Leider wird einem der Weg durch einen Spiegel und zwei unfreundliche Wachen verstellt. Um daran vorbeizukommen, blockiert man den roten Lichtstrahl und drückt auf den Knopf. Dadurch öffnet sich die Spiegelwand, und man kann den Spiegel betreten. Im Spiegel zeigt

man den Griff, und richtet den Pfeil durch Drücken der farbigen Wände nach Norden aus. Jetzt den Griff unbedingt wieder herablassen, und so lange gegen die Mahagoni-Wand drücken, bis es nicht mehr weitergeht. Nun den Pfeil nach Süden richten, und an die Eisenwand drücken. Wer sich traut, möge beherzt an die Tür klopfen. Zusammen mit dem Master trifft man die Wählscheibe beim «Parapet» auf 4 und drückt auf den Knopf. Bevor man die Zelle betritt, bittet man den Master, hier zu warten. Von der Zelle aus betritt man den Master, die Scheibe auf 8 zu stellen, und auf den Knopf zu drücken. Danach sollte sich die Brosenrüt mit dem Schlüssel öffnen lassen.

## Hier sind die Gewinner!

Zehn Halle-Franks-Leser haben beim LCP-Wettbewerb gewonnen und bekommen in den nächsten Tagen ihren Activision-Pullover zugeschickt.

Wolf-Gideon Bleek aus Großhadern  
Frank Blumenhofen aus Köln  
Jan Burkhard aus Wiesel  
Andre Dickhoff aus Norden  
Richard Faderny aus Wien, Österreich  
Walter Frik aus Bronschhofen, Schweiz  
Thomas Haukap aus Sylke  
Christian Loth aus Duisburg  
Alexander Moser aus Biberach  
Olaf Rummeny aus Winterburg

Herzlichen Glückwunsch!

## Fairlight

Carsten Braun aus Ansbach hat starke Probleme mit «Fairlight». Aus der Anleitung des Originals wird er nicht schlau. Muß man nur die Schätze (Goldbeute) auf sammeln, oder gibt es noch eine andere Aufgabe? Darüber hinaus hat er folgende Fragen:

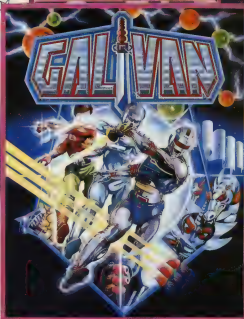
1) In den roten Höhlen (in der Kellerlage) befindet sich eine Erdsphäre. Gibt es einen Weg, darüber zu kommen?

2) Im Erdgeschoss befindet sich in der Nähe der Fleischressenden Pflanze ein weißes Treppenhäus. Der Zugang wird aber von einem Geistermisch versperrt. Wie kommt man vorbei?

3) Gibt es überhaupt einen Weg (außer den in begrenzter Anzahl vorhandenen Sanduhren) den Geistermischen beizukommen?

Auch Marion Snaga aus Apellern kommt bei Fairlight nicht weiter. Sie sucht noch die Schlüssel zu den Türen.





Commodore 64/128  
Schneider CPC  
Spectrum 48 K



**Vorsicht vor Graumporten!**

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung erhält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Imagine Software, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Karszt 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: micro-milinden Distribution in Österreich: Karasoft

Rushware Produkte erhalten Sie in den Fachhändlungen von und sowie in allen geteilten Computershops und im guten Versandhandel

**Ihr zuverlässiger Partner im Software-Verkaufsgeschäft.**  
**HITS aus unserem Top-Angebot:**

[illegible]

## **Spiele** Tips



## Red Moon

Die drei Fragen zum Abenteuer «Red Moon» (Ausgabe 11/86) beantwortet Lutz Gribkowsky aus Stuttgart.

2. Um das Schmelz in der Schmelde aufzunehmen und zu verwenden, muß man die Handschuhe anziehen. Diese findet man im Vulkankranz nordöstlich (und ein paar mal um die Ecke) vom Ausgangspunkt.

## Amazon

Zum Grafik-Adventure «Amazon» kommen immer wieder Fragen. Hier eine Auswahl, denn natürlich überschneiden sich einige Zuschriften.

Martin Schmidt aus Fichtelberg weiß nicht, was er im Büro des Professors noch tun muß, außer die Medizin und die Frucht zu nehmen. Er füttert Paco mit der Frucht und erhält den Hinweis, daß er noch etwas mitnehmen soll. Aber was? In Bogota kommt Martin nach der Landung nicht weiter, denn der Zollbeamte gibt Paco nicht heraus, obwohl er die geforderte Summe bezahlt. Wie bekommt er Paco wieder frei und wie entgeht er einer Verhaftung?

Michael Bassler aus Duisburg hat gezielte Fragen zum Grafik-Adventure „Amazonas“. Ich komme auf die Waldlichtung nach dem Vulkan; das angeforderte Boot landet an einem Fallschirm hinter den Bäumen. Aber wo? Wie komme ich dort hin? Wie kann ich das Boot holen?

Jörg Stüdemann aus Oststeinbek will wissen: Wie entkomme ich den Söldnern? Wenn ich dem Anführer Geld geben will, haben es seine Leute schon gestohlen. Gebe ich ihm den Gürtel, will er mich trotzdem töten.

Roland Gescha aus Neubiberg kommt nach der Brücke zum Skelettbaum und danach in den Dschungel. Doch aus dem Dschungel findet er nicht

wieder heraus. Wie geht es weiter?

Stefan Hanzl aus Schwertberg in Österreich kommt nicht über die Klippe. Im Hint-Book steht »Computer«, aber den kann er auf der Klippe nicht einschalten.

## Herz von Afrika

Dietmar Prager aus Klagenfurt in Österreich hat seinen Brief »Tips eines Afrikaforschers« genannt. Hier seine Grundlagen zu »Hetz von Afrika«:

Zuerst muß folgendes gesagt werden: Bei jedem Spiel liegt das Grab woanders, so daß man nicht sagen kann, wo Ahnk-Ahnk vergraben liegt. Ich gebe aber Tips, die helfen, das Grab zu finden.

### Gegenstände

Geschenke benötigt man, um sie den Eingeborenen zu geben, außerdem sind sie das einzige Zahlungsmittel im Urwald. Das Gewehr braucht man überall zur Verteidigung. Ausnahmen sind Städte und Dörfer, hier nimmt man die Peitsche. Im Regenwald empfiehlt sich eine Machete.

Will man verhöhnen, daß man in den Bergen verunglückt, so trägt man dort ein Seil. In der Wüste die Wasserflasche nicht vergessen. Die Schaufel benötigt man zum Ausgraben von Schätzen und auch beim Grab. Medizin immer bei sich führen, denn man wird bald einmal verletzt. Das Kanu empfiehlt sich, wenn man die Eingeborenen auf Flüssen besucht; für Landwege ist es hinderlich. Die Karte braucht man zur Orientierung.

## Die Nordregion

In der Nordregion leben die Völker Tuareg, Berber, Nubier und Sidamo. Ihre Häuptlinge haben Gold über alles. Wer ihnen genug davon gibt, bekommt nähere Informationen über die Schätze und die Lage des Grabes.

## Sprache:

In jeder der fünf Regionen gibt es bestimmte Wörter für Himmelsrichtungen und Landschaften. Wozu die verschiedenen Sprachen? Damit das Spiel schwieriger wird, verwenden die Häuptlinge immer Wörter aus ihrer Sprache, wenn sie etwas über die Schätze verraten.

In der Nordregion werden die Himmelsrichtungen so genannt: Der Norden heißt »Süden«, der Süden heißt »Norden«, der Westen heißt »Osten« und der Osten heißt »Westen«. Die Savanne wird »Gahanna« genannt, Oasen heißen »El Moya Levimara«.

## Reisotips

Wasserflasche mitnehmen und regelmäßig daraus trinken. Nicht zu lange in der Wüste aufhalten, sonst wird man sonnen-

[illegible]

1000

Bayer Jytleich 1000 Cuck. Pr mit Mischelohr	47,-
Bayer Jytleich 1000 Gend. Pr mit Mischelohr durchkiesiges Gefieder	48,-
Jytleich CDMA	36,-
Jytleich Irlk Brckl	36,-
Jytleich Irlk D Schl.	48,-
Möwe Le GSA VZ10 Alas, OTC	74,-

= Deutsche Anhang  
 = 1992 Spalte rechts Aenderungsprogramm, nur bei Pappg 741 cutting

Waldes Programme für den GBA, CUB, Scheideis, Amal 220 ST und Keltage  
 Alle Preise sind gültig vom 15. Dezember bis 15. Januar 1987. Lieferung per Nachschub  
 möglich! Versandkostenfrei. Sie sparen den Nachschubbetrag, wenn Sie per Schloß zahlen!  
 Bei Schneefallnahme: +DM 4,50 für Versandkosten (BRD).  
 In Schwedenland GmbH, Ihr Selbstversand am Versandhandel, Postfach 134, 8022 Garmisch-Partenkirchen

blind. Das Gewehr nicht vergessen, denn in der Wüste wimmelt es von Räubern und Löwen.

## Die Westregion

Die Westregion wird von Bornbana, Hausa, Mandigo und Fang bewohnt. Ihre Häuptlinge sind wild auf Elfenbein und geben dafür bald ein Geheimnis preis. Sprache:

Himmelsrichtungen:

Norden = Koko  
Süden = Phutswama  
Westen = Mimbum  
Osten = Katula

Weitere Bezeichnungen sind »Hutingo« für den Fluß Niger, der Pharaos wird hier »Oz Oz« genannt. Die Kamele heißen gleich wie der Norden: »Koko«.

## Reisetipps:

Im Norden der Westregion benötigt man die Wasserflasche, während man im Süden schon das Buschmesser einsetzen muß. Auch hier gilt: Gewehr nicht vergessen.

## Die Zentralregion

Die Zentralregion bewohnen Banda, Moego, Bambunda, Ugander und Lunda. Das Stammesoberhaupt freut sich über Silber und verrät dafür das eine oder andere.

Sprache:

Himmelsrichtungen:

Norden = links von Utomba  
Süden = rechts von Utomba  
Westen = entgegen Utomba  
Osten = mit Utomba

»Utomba« ist der dort herrschende Westwind. »Mongdama« ist der Name des Flusses Kongo. »Tikarunda« heißt ihr Gott.

## Reisetipps:

Die Zentralregion liegt hauptsächlich im tropischen Regenwald, man braucht also ein Buschmesser. Am besten ist es hier, die Flüsse gar nicht zu verlassen, denn alle Dörfer, mit Ausnahme der Mongos, liegen an ihnen.

## Die Südregion

Hier leben folgende Stämme: Batwa, Bamba, Bantu, Buschmänner, Zulu. Die Häuptlinge verraten bald etwas über Schätze und das Grab, wenn man ihnen Kupfer gibt. Sprache:

Himmelsrichtungen werden hier nach den Jahreszeiten benannt.

Norden = Sommer  
Süden = Winter  
Osten = Frühling  
Westen = Herbst

Der Fluß Sambesi heißt »Lastwana«; die Viktoriasee heißen »Gumba lu Utomba«; die Zulus nennen sich selbst »Kaluzi«. Der indische Ozean wird in der Südregion »Dischpapu« genannt. Der Berg Thabana heißt »Bethuda Balabwana«.

## Reisetipps:

Zu Fuß ist man am schnellsten, da die Flüsse alle ungünstig liegen. Sonst kann man eigentlich

nur raten, das Gewehr dabeizuhaben.

## Die Ostregion

Die Ostregion ist besiedelt von Sushelli, Massai, Somalier und Ugander. Jeder Häuptling ist überblicklich, wenn er Smaragd bekommt, dafür erzählen sie auch gerne etwas. Sprache:

Himmelsrichtungen:

Osten = nach Obadi  
Westen = mit Obadi  
Norden = Rebolo  
Süden = Dethamee

»Kala Umbasi« heißt ihr Sonnengott, »Uba« ist das Land der aufgehenden Sonne, ein anderes Wort für Osten. »Ka-uba« ist ein weniger gebräuchliches Wort für Westen. Elefanten heißen »Galamba« und Flamingos »Utambi«.

## Reisetipps:

Die Ostregion ist reich an Gebirgen. Wer vermeiden will, am Berg auszurutschen oder durch Steinachlag getötet zu werden, der trage ein Seil. Für die großen Seen eignet sich ein Kanu. Wer pleite ist, kann aber auch darauf verzichten.

## Tips

— Hat man dem Häuptling eines Stammes genug von seinem Lieblingsmetall geschenkt, läßt er einen im Dorf gratis einkaufen. Falls man verwundet ist, holt er den Medizinner, der such meist die Wunden heilen kann.

— Zusätzliches Geld gibt es, wenn man neue Seen, Berge, Flußmündungen und Flußquellen entdeckt. Dieses Geld wird einem in der nächsten Hafenstadt ausgehändigt.

— Im Oktober des ersten Jahres wird jeder Primus letztes Versteck finden. Hier sind auch die Edelmetalle dabei, die den Häuptlingen jener Region, in der der Schatz versteckt liegt, so gefallen. Mit ihnen besucht man gleich den nächsten Stamm und schenkt sie dem Häuptling, der darauf auch sofort ein Schatzversteck verrät.

— Besonders wichtig ist es auch, den übrigen entdeckten Geschenken zu machen. Der eine oder andere weiß etwas Nützliches zu berichten.

— Unendlich viel Zeit:

Folgender Trick macht den Spieler von den »6 Jahren« unabhängig. Gleich am Anfang in Kairo den Spielstand speichern. »Primus letztes Versteck« finden und mit Hilfe der Metalle einen Schatz heben. Mit diesen Edelmetallen nun in der betreffenden Region alle Völker »abklappern«. Ist das geschehen, wieder den Spielstand 1 laden. Nun hat man ja von einem der vorher besuchten Völker erfahren, wo der nächste Schatz liegt. Diesen Schatz hebt man, besucht danach die Völker der betreffenden Region und läßt wieder Spielstand 1.



**Interfunk**  
FACHGESCHÄFT

RADIO WEISS  
Schweizer

**COM  
PLAY**

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln  
Telefon 0221/252457



Professioneller  
Spielhallen-Joystick



lieferbar  
in ☐ ☐ ☐ **17,90**  
Professioneller  
Taster mit Beleuchtung

## Die große Fantasy-Rollenspiele-Ära ist angebrochen.

Software  
für alle  
Computer  
ab 5,- DM

Bard's-Tale	62,- DM
Ultima II *	97,- DM
Ultima III	39,- DM
Ultima IV	67,- DM
Fantasie	57,- DM
Mythos I	77,- DM
Alter Ego	77,- DM
Alternate Reality	49,- DM
Herz von Afrika	65,- DM
Seven Cities of Gold	69,- DM

Diabetes für Commodore, \* Atari 88

**Jede Menge** preiswerte Module für Atari, CBS, Intellivision und Interton. Fordern Sie unsere Liste an.

**Wir haben** ständig Interesse am Ankauf gebrauchter Original-Software.

## Lassen Sie sich ein Angebot machen:

Bezeichnung:	Cass.	Disk	comp. verp.	verp.	(Urspr. Angebot) (Geme. nicht erfüllen)
					DM
					DM
					DM
					DM
					DM

Zutreffendes bitte ankreuzen und schicken an:  
**COMPLAY**  
Hohenzollernring 29  
5000 Köln 1  
Wir schicken Ihnen unser Angebot.  
Name \_\_\_\_\_  
Str. \_\_\_\_\_  
Ort \_\_\_\_\_  
Tel. \_\_\_\_\_

## ★ Hallo Freaks

### Infiltrator

Das Action-Adventure «Infiltrator» hat Dietmar Dedecius aus Niesetal von Anfang an fasziniert. Hier seine Lösung mit Plan zu Teil II.

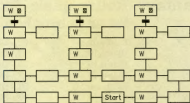
Ziel des Spiels ist es, Geheimdokumente zu fotografieren, die in fünf verschiedenen Räumen versteckt sind, und zwar hinter verschlossenen Türen. Die Türen kann man nur auf folgendem Weg durchschreiten:

Zuerst geht man ins fünfte Haus, holt sich die «Passcard» und zieht am besten die gelbe

Uniform an (vorher kann man sich noch im ersten oder zweiten Haus den «Electronic Key» besorgen, der die Alarmanlage ausschaltet). Mit der neuen Uniform kann man in den meisten, mit Wächtern besetzten Räumen ungestört suchen. Außerdem wird man von den Wachen im Lager nicht mehr belästigt. Anschließend geht man in die Fabrik und bringt die Passcard und den Key in die vorgesehenen Räume.

Jetzt muß man nur noch die Fotos schießen. Zuerst in den Chefstanz und die Wächter, wenn notwendig, außer Gefecht setzen. Im zweiten Haus geht man besser den linken Weg (siehe Karte). Jetzt nur noch im ersten Haus drei Fotos machen und die Mission ist beendet. Zum Schluß geht man zurück zum Hubschrauber und fliegt zurück.

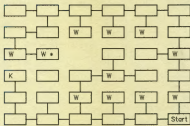
Haus 1



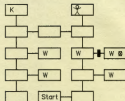
Haus 2



Fabrik



Chefstanz



Haus 5



### Legende:

- W=Wache
- P=Passcard
- ★=Gelbe Uniform
- =Fotos machen
- ◆=Passcard einschieben
- K=Key einstecken
- 3=3 Granaten
- ⬆=Verschlossene Türen

Raumplan der fünf Häuser bei «Infiltrator»

### The Pawn

Mike Menke aus Hamburg kennt die Antworten auf die Fragen zu «The Pawn» aus der Ausgabe 11/88:

— Das Wheelbarrow spielt in dem Adventure überhaupt keine Rolle

— Das Licht bekommt man in der Lichtung im «Dying Forest». Aber erst die Bowl des Gurus mit Schnee füllen (vor dem Ice-Tower) und ihm wiedergeben. Jetzt im Baumstumpf nachsehen, «pauche» nehmen und mit den drei Steinen das Licht machen.

— In der Gartenlaube die «rakes» und die «hoe» mitnehmen, dann das T-Shirt ausziehen und mit der «rakes» und der «hoe» zusammenbinden. Damit läßt sich der «Boulder» beiseite schaffen.

— Das Pferd vom Abenteuerer sollte man lieber in Ruhe lassen, denn sobald man Pferd oder Adventure bedroht, zieht das Pferd die Magnum und sagt: «Go ahead, Punk, make my day.»

Obwohl Mike schon so weit ist, hat er noch einige Fragen:

- Wie komme ich in der Höhle an den Alchemisten vorbei?
- Wie gelange ich durch die

«Riverside Chamber» (ebenfalls in der Höhle) nach draußen?

— Wie kommt man im Ice-Tower durch die schwere Tür?

— Wer hilft mir das «Wristband» abzubekommen? Wenn es Kronos ist, wo finde ich ihn?

— Wie bekomme ich das Safe auf?

— Was mache ich mit dem Seil aus dem Lift?

# Brandneue Bücher rund um die ATARI ST

G. Jürgenmeier

**WordStar für ATARI ST**  
1986, 435 Seiten

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an. Es führt in verständlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und Muellertage vertraut und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es vermittelt alle Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf dem ATARI-ST-Computer.

Best.-Nr. MT 92258  
ISBN 3-89090-268-4  
DM 49,-/hfr. 45,10/£ 382,30

In Vorbereitung:  
**BASE II für ATARI ST**  
1986, ca. 230 Seiten

Best.-Nr. MT 92305  
ISBN 3-89090-235-8



P. Rosenbeck  
**C-Programmierung unter TOSIATARI ST**  
1986, 376 Seiten

Erst durch das Programmieren in C kann der stolze Besitzer alle Fähigkeiten seines ATARI ST ausnützen. Für Leser mit elementaren EDV-Vorkenntnissen gibt der Autor in diesem Buch eine gründliche und leicht lesbare Einführung in das Programmieren mit dieser wichtigen und vielseitigen Sprache. An aussagekräftigen und in allen Einzelheiten erklärten Beispielen werden auch die fortgeschrittenen Aspekte der Sprache (Datenverwaltung, Strukturen, dynamische Speicherverwaltung, Rekursion) ebenso ausführlich wie die Grundlagen besprochen. Besonders Gewicht ist auf das Programmieren auf Systemebene gelegt (Schreibweise zum Betriebssystem TOS, Benutzung von GEMDOS, BIOS und BASIC), so daß der Leser in die Lage versetzt wird, auch systemnahe Programme auf seinem ATARI zu erstellen.

Wagen Sie den Schritt zur Profiprogrammierung auf dem ST!  
Best.-Nr. MT 92326  
ISBN 3-89090-326-8  
DM 52,-/hfr. 47,80/£ 465,80



R. Aumiller, L. Lude  
**ATARI-ST-LOGO**  
1986, 236 Seiten

LOGO vermittelt viele Vorteile anderer Programmiersprachen in sich. Es ist interessant, leicht und produktiv, erweiterbar, einfach zu erlernen und doch komplexen Problemen gewachsen. Dieses Buch ist für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. Bildschirmtext, viele ausführliche Beispiele – teilweise mit Übungsaufgaben zur Vertiefung des Gelernten – tragen zu einer guten Verständlichkeit und einem schnellen Lernerfolg bei. Doch auch der erfahrene Programmierer kommt auf seine Kosten, professionelle Anwendungen und ein Kapitel über künstliche Intelligenz runden das Spektrum ab.

Best.-Nr. MT 92323  
ISBN 3-89090-233-6  
DM 49,-/hfr. 45,10/£ 382,20



P. Rosenbeck  
**GEM-Programmierung unter GEMATARI ST**  
1. Quartal 1987, ca. 360 S.

GEM, die Benutzeroberfläche der ATARI-ST-Computer, gilt als außerordentlich benutzerfreundlich. Sie vereint herausragende grafische Darstellung und selbst erklärende, symbolische Benutzerschnittstelle. Natürlich verlangt sich hinter dieser freundlichen Oberfläche eine außerordentlich komplexe interne Struktur.

Das Buch zeigt, wie man mit der Programmsprache C die interaktivsten Merkmale der GEM-Benutzeroberfläche (Windows, Pull-Down-Menüs, Maus) auch in der eigenen Programmierung verwenden kann.

Best.-Nr. MT 92333  
ISBN 3-89090-233-0  
DM 52,-/hfr. 47,80/£ 452,40



I. Löker-P. Lohs  
**Das System-Handbuch zum ATARI ST**  
1. Quartal 1987, ca. 366 S.

Zwei Themen bilden die Schwerpunkte des vorliegenden Buches: Die Struktur der 68000-CPU und der ATARI 520/520 ST. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierumgebung des ATARI 520/250 ST anhand vieler Beispiele dar. Die Besondere Aufmerksamkeit wird der Einführung von Maschinensprachen in das Betriebssystem und in höhere Programmiersprachen (z.B. BASIC und C) gewidmet. Die Beschreibung einer 68000-Assemblierer und einige gerätespezifische Maschinensprachmodule runden das Buch ab.

Best.-Nr. MT 92316  
ISBN 3-89090-216-2  
DM 52,-/hfr. 47,80/£ 405,80



W. F. Festerhahn  
**ATARI-ST-BASIC-Handbuch**  
1986, 264 Seiten

Das BASIC für die ATARI-ST-Computer ist außerordentlich umfangreich und mächtig. Über 130 Befehle stehen bereit, um auch komplexere Aufgaben mit diesen Computern zu bewältigen. Die reuige Benutzeroberfläche der Rechner erfordert ein entsprechendes Erlernen dieser allgemeinen Programmsprache.

Dieses Buch stellt eine Anleitung zur Anwendung von BASIC auf die Erweiterungs- und Möglichkeiten dieses speziellen Systems dar. Eine übersichtliche Zusammenstellung des gesamten Befehlssystems macht dieses Buch zu einem Handbuch bei der täglichen Programmierung.

Best.-Nr. MT 92025  
ISBN 3-89090-205-7  
DM 52,-/hfr. 47,80/£ 405,80



I. Löker-P. Lohs  
**Der ATARI 520 ST**  
2. überarb. u. erw. Aufl. 1986, 198 Seiten

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für stolze Besitzer eines ATARI 520/250 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen der ATARI-Rechner. Unter anderem wurden das inzwischen durchgeführte Betriebssystem und einige geänderte Systemausstattungsmerkmale berücksichtigt.

Best.-Nr. MT 92329  
ISBN 3-89090-239-4  
DM 42,-/hfr. 45,10/£ 382,20



J. Stinner-G. Drenner  
**GEM für den ATARI 520 ST**  
2. überarb. u. erw. Aufl. 1986, 334 Seiten

Dieses Buch ist eine Einweisung alles, was GEM für den Benutzer interessant macht. Besonders interessant für den fortgeschrittenen Anwender, aber auch für den, der nur die Struktur eines so komplexen Betriebssystems kennenlernen möchte, und das Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen grafischen Merkmalen.

Best.-Nr. MT 92330  
ISBN 3-89090-233-6  
DM 52,-/hfr. 47,80/£ 405,80

**Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler**

Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.  
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 58  
Österreich: Lebensmittel Media Handels- und Verlags-GmbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 02/2248 13 36-0

Druck- und Änderungen vorbehalten.

**Markt & Technik**  
UNTERNEHMENSBEZUG  
BUCHVERLAG  
Hans-Prinzel-Straße 2, 8013 Haar bei München



**DIE HELIKOPTER-FLUGSIMULATION!**

# Super HUEY II



U.S. Gold Computerspiele GmbH.  
An der Gümpelstraße 24, 40444 Keersst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HILFEN  
Distribution in Österreich: Kerssoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachhändlungen von



sowie in allen gutsortierten Computerläden und im guten Versandhandel

## SECHS NEUE AUFGREGENDE MISSIONEN:

**DER ASTRONAUT:** UH-1X ist gestohlen worden. Die Jagd beginnt. Sie müssen es schaffen, die Startpunkte vor der Vernichtung zu bewahren.

**DAS FEUER:** Benutzen Sie Ihre Anti-Feuer-Ausrüstung um den in den Hügeln Californiens umgebrochenen Großbrand zu löschen.

**ENTSCHEIDUNG AM GOLF:** Wessen Sie zu allem entschlossene Politische Unruhestifter, die sich in U-Booten und bewaffneten Schiffen aufhalten, ersiegen in ihre Schranken.

**DAS BERNUDA-DREIECK:** Sie befinden sich zwar nur auf einem Weltaufklärungsflug, aber im Bermuda-Dreieck ist nichts unmöglich...

**RETTUNG IN DER ANTARKTIS:** Das hier ist Kampf unter härtesten Bedingungen, aber man zählt auf Sie. Retten Sie Leben!

**GEFAHR AM BOHRLOCH:** Eine Ölquelle droht zu explodieren. Retten Sie die Menschen und bekämpfen Sie das Feuer, bevor alles hochgeht!

**SUPER HUEY II** ist jetzt für den Commodore 64/128 auf Kassette und Diskette erhältlich.